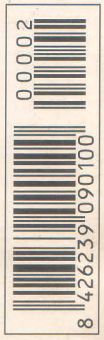
PC CALCIO

El Programa de fútbol italiano más completo para ordenadores PC y compatibles **2.995 Pts.**

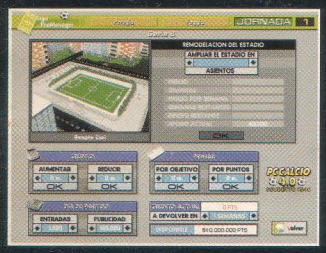
4.0 SCUDETTO 95-96

- Serie A y serie B
- Copa de Italia con equipos de la serie C
- Competiciones Europeas

Requisitos Mínimos:
PC386 ó superior, **4 MB RAM, 3000K de memoria XMS libre**, VGA, disco duro, **ratón**, **Lector de CD-ROM**, MS DOS 5.0 ó superior y disquetera 3,5" HD

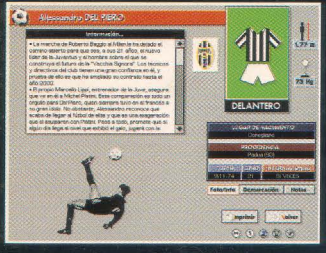


Una auténtica enciclopedia sobre "el calcio" **realizada por Julio Maldonado**



Pro-Manager

Seguimiento



Base de datos

Con TODAS las características de PCFUTBOL 4.0

El simulador con todos los equipos italianos

Versión 1.0 Beta

Incluye **"INFOFÚTBOL"** el sistema de información "on line" con las ligas más fuertes de toda europa

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

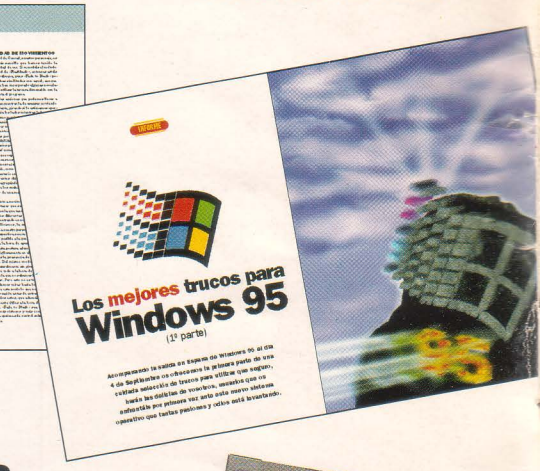
Hay opciones imposibles de superar

MICRO pcmanía

TU REVISTA

En sus páginas hallarás:

- Los mejores análisis
- Las últimas novedades en hardware y software
- Todos los avances en Tecnología Informática



Y además...

- Discos HD
- CD-ROMs con las Aplicaciones Multimedia más sorprendentes
- Coleccionables...

PCmanía, la revista práctica para usuarios de PC

sumario

PERFIL MALDINI ..... pág 4
SIMULADORES DEPORTIVOS ..... pág 6
INFOFÚTBOL ..... pág 8
SERVICIO DE ASISTENCIA TÉCNICA ..... pág 10
1.- REQUISITOS DEL SISTEMA ..... pág 12
2.- INSTALANDO PC CALCIO EN EL DISCO DURO ..... pág 12
3.- CARGANDO PCCALCIO 4.0 ..... pág 12
4.- PROTECCIÓN POR MANUAL ..... pág 12
5.- CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA ..... pág 12
6.- MANEJO DEL ENTORNO GRÁFICO GFX™ ..... pág 12
7.- MENÚ PRINCIPAL ..... pág 13
8.- HISTORIA ..... pág 14
9.- BASE DE DATOS INTERACTIVA DE SERIE "A" Y SERIE "B" ..... pág 14
10.- SEGUIMIENTO MANUAL ..... pág 15
11.-CÓMO JUGAR CON EL SIMULADOR DE FÚTBOL ..... pág 16
12.- PARTIDO AMISTOSO ..... pág 20
13.- LA COPA DE ITALIA ..... pág 20
14.- LAS COMPETICIONES EUROPEAS ..... pág 20
15.- LIGA ARCADE ..... pág 24
16.- LIGA ENTRENADOR ..... pág 25
17.- LIGA MANAGER ..... pág 27
18.- LIGA PRO-MANAGER ..... pág 32
19.- CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS ..... pág 36
ALGUNOS DATOS DE INTERES ..... pág 37
EQUIPO DE DISEÑO ..... pág 37
SUGERENCIAS PCCALCIO 4.0 ..... pág 38
NOTICIAS DINAMIC MULTIMEDIA ..... pág 40
PREVIEW DINAMIC MULTIMEDIA ..... pág 42

editorial

El programa de los incondicionales del fútbol vuelve a ver la luz. Ya son dos años trasladando todas las prestaciones de PCFÚTBOL a la liga italiana, la más fuerte del mundo o, por decirlo de otra manera, la que mueve más dinero en el mundo. Una liga intensa, exigente hasta el límite y espectacular.

Y ya son dos años ofreciendo en España una base de datos inigualable en calidad y rigor. Una labor llevada a cabo por el mayor especialista en fútbol internacional de nuestro país: Julio Maldonado o, como todo el mundo le llama, "Maldini". Un periodista conocido por su excepcional trabajo en Canal + y en la Cadena Ser que ya hizo la base de datos de la primera edición de PCCALCIO. Era su primer contacto con un proyecto de semejantes características y a pesar de ello los resultados fueron espectaculares, al punto que PCCALCIO se hizo acreedor a formar parte de un reportaje en la revista italiana de fútbol Guerin Sportivo el pasado verano. En él se contaban las cualidades del programa, muy valoradas también en el país transalpino, y se subrayaba la calidad de su base de datos. Textualmente se hablaba de un producto "a mitad de camino entre enciclopedia interactiva de fútbol y simulador deportivo". Sin duda es un gran orgullo haber podido hacer en España algo así. Y gracias a Maldini ha sido posible.

Pero este año PCCALCIO viene aún mejor. Con la base de datos mejorada y ampliada a la serie B, de la que se ofrecen plantillas completas y datos personales de los jugadores, con la Liga Manager y Pro-manager, la Copa de Italia (de estructura totalmente distinta a nuestra Copa del Rey e incluyendo equipos de la serie C), las competiciones europeas y el nuevo simulador ya incluido en PCFÚTBOL4.0. Un verdadero privilegio para los incondicionales, para aquellos cuya pasión por el fútbol les hace saber amar otros campeonatos distintos al nuestro.

PCCALCIO 4.0 ha representado un extraordinario esfuerzo pero nos consta que lo sabéis apreciar. Vosotros mismos, con cientos de llamadas y cartas, nos habéis pedido que PCCALCIO no fuera sólo una experiencia, que fuera una costumbre anual. Y aquí lo tenéis. Para que conozcáis a fondo y os apasionéis con la liga de las estrellas.

No resulta fácil encontrar un español amante del fútbol al que le interese más saber qué equipo gana la Liga en Chile o en Argentina antes que en España.

perfil Julio Maldonado

Pues existe. Y es capaz de afirmar, de un Boca-Racing: "me voy al aeropuerto a por la cinta y lo veo allí. No puedo esperar". Un Barcelona-Madrid "si tengo tiempo seguramente lo vea". Pero más curioso todavía es preguntarle cuál es su equipo del corazón, el que a todo aficionado brinda penas y alegrías: "Peñarol, Chelsea, Lazio y Boca Juniors, por este orden", afirma.

Y es que por mucho que a alguien le guste el fútbol y crea conocerlo bien, se equivoca. Esa es la inexorable conclusión a la que se llega cuando se entra en contacto con Julio Maldonado. Se trata de un momento agridulce porque, al mismo tiempo que se conoce a una gran persona, de las que calan por su autenticidad, uno cae en la cuenta de que, tras muchos años de pasión, hay alguien que sabe más de fútbol. Infinitamente más. Es el momento oír, callar y aprender.

Julio Maldonado, "Maldini", nació en Madrid el 18 de julio de 1967. Uno piensa que quizá desde ese momento le gusta el fútbol porque ni él mismo acierta a recordar cuándo empezó a seguirlo. Sólo recuerda el momento en el que sus padres, por fin, compraron un vídeo. Fue en 1981. Tenía 14 años y ya pudo empezar a grabar partidos y a guardarlos. Pocos, porque las cintas cuestan dinero, pero ya pudo empezar. Todo el dinero que caía en sus manos se iba en cintas y en revistas, a través de las cuales empezó a contactar con "locos" del fútbol en otros países. Hoy conoce al menos una persona en países como Luxemburgo, Argentina, Brasil, Uruguay, Estados Unidos, Alemania, Rusia... con los que intercambia partidos, libros y revistas.

1989 fue un año clave. Fue entonces cuando su amigo José Angel de la Casa le habló de él a Alfredo Relaño, que en ese momento era jefe de deportes de El País. Cuando Relaño le llamó por teléfono no

“En la actualidad Julio Maldonado es ya un periodista conocido y respetado en sus opiniones como el que más. A él acuden con frecuencia la mayoría de los secretarios técnicos de Primera División cuando quieren ver algún jugador y la propia Federación Española le pide constantemente vídeos para estudiar a los rivales. Y lo mejor de todo es que cualquier cosa que le pidan la tiene. No falla.”

sabía qué se iba a encontrar. Pensaba incluso que quizás iba a hablar con un hombre mayor, un coleccionista del fútbol. Y lo que se encontró fue un estudiante de Periodismo de 22 años que ya tenía cientos de cintas y revistas en su casa, y la buena costumbre de leer a Alfredo Relaño en El País. Con estas premisas y la pasión común por el fútbol entablaron rápida amistad.

Poco después nació Canal +. Y al poquísimo tiempo de existir, Alfredo Relaño llamó a Maldini. No sabía con exactitud qué trabajo desempeñaría pero sí estaba seguro de una cosa: le quería con él en la redacción de deportes de la nueva cadena de televisión. Y sin casi tiempo para aterrizar en su nuevo y flamante empleo ya tuvo que empezar a ocuparse de los comentarios de la Liga italiana porque el elegido inicialmente para hacerlo, Jorge Valdano, al final no pudo. Su primer partido en TV fue un Sampdoria-Real Sociedad retransmitido desde Wembley con motivo de un torneo de verano disputado en Londres. Su debut en la liga italiana fue un Torino-Inter (2-0) en el que Martín Vázquez marcó un gol. Desde entonces hasta hoy todo ha ido rodado. Canal + empezó a apostar cada vez más fuerte por el fútbol internacional y ahí es donde Maldini no tiene rival.

En la actualidad Julio Maldonado es ya un periodista conocido y respetado en sus opiniones como el que más. A él acuden con frecuencia la mayoría de los secretarios técnicos de Primera División cuando quieren ver algún jugador y la propia Federación Española le pide constantemente vídeos para estudiar a los rivales. Y lo mejor de todo es que cualquier cosa que le pidan la tiene. No falla.

Su prestigio va en aumento y a su trabajo en Canal + ha añadido la Cadena Ser, participando cada sábado en la primera hora del Carrusel de Paco González, el canal de satélite del Plus, donde cada viernes presenta un programa-manjar sólo para grandes catadores de fútbol internacional, y Dinamic Multimedia, para la que hace obras de arte como la base de datos que estáis a punto de disfrutar.

Julio Maldonado & Gaby Ruiz

Gaby Ruiz Tejedor
Productor PCCalcio 4.0

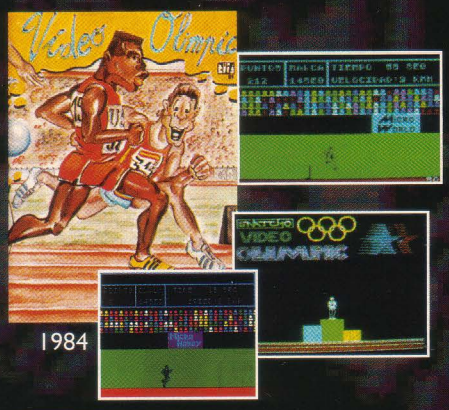
Simuladores deportivos de calidad, innovación y

Una de las grandes líneas de trabajo de DINAMIC desde su fundación ha sido la realización de simuladores deportivos, terreno en el que hemos sido pioneros en España y donde la gran acogida del público se ha traducido en unas ventas superiores al millón de ejemplares.

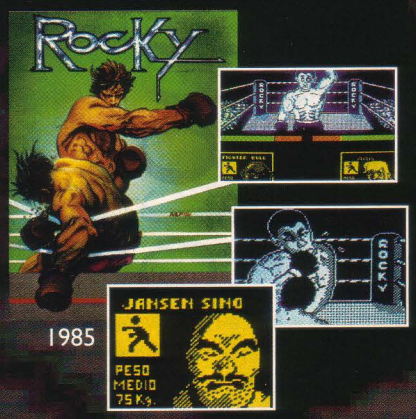
Durante el año 1984 DINAMIC presenta VIDEOLIMPIC, que inmediatamente se incorpora a la historia de la programación en nuestro país como el primer simulador deportivo realizado en España. Boxeo, baloncesto, motociclismo, fútbol y tenis completan nuestras incursiones dentro de este campo, liderando de esta forma, y claramente, el mercado español de los simuladores deportivos.

Junto con VIDEOLIMPIC destacan otros títulos que también han conseguido ser pioneros en España. ROCKY (1985) es el primer simulador de boxeo, FERNANDO MARTIN BASKET MASTER(1986) el primero de baloncesto y también el primero en unir la imagen de un ídolo del deporte con un simulador (planteamiento tantas veces seguido posteriormente por nuestros competidores), el SIMULADOR PROFESIONAL DE FUTBOL (1992) por primera vez aúna y relaciona una base de datos interactiva y un simulador deportivo, PCFUTBOL 2.0 (1994) el primero en incluir la posibilidad de actualizaciones "on-line" a través del módem, PCBASKET 2.0 (1994) es reconocido por primera vez como producto oficial de la competición profesional (ACB) y CDBASKET, último exponente hasta la fecha, es el primer CD-ROM con el deporte como eje temático. Esperamos poder seguir ofreciendo soluciones y planteamintos novedosos en el futuro y para ello seguimos trabajando con la misma ilusión que el primer día.

Y hablando de los simuladores deportivos de DINAMIC MULTIMEDIA mención especial merece la serie PC FUTBOL. Desde el principio hemos contado con la inestimable colaboración de Michael Robinson, y gracias a varios años de trabajo consecutivo se ha conseguido extremar al máximo el realismo de la simulación, disponer de todas las opciones de un autentico "manager" profesional y disponer de información exahustiva y actualizada de la liga de fútbol española. En 1995 se comercializan productos basados en PCFUTBOL 3.0 en Italia (PCCALCIO) y en Argentina (PCFUTBOL ARGENTINA) con notable éxito, consolidando de esta forma el proyecto en nuestro país.



1984



1985

1986

1988

de Dinamic, una tradición éxito de crítica y ventas.

Información al momento

La periodicidad de Infofútbol es uno de sus grandes activos. Es más que mensual, semanal o diaria. Es instantánea. Tan sólo unos minutos después de que se produzca la noticia aquellos que se conecten la tendrán a su disposición. Un privilegio exclusivo para los usuarios de Infofútbol, que jugarán con ventaja respecto al resto de aficionados.

Contenidos diarios

Además de la actualidad más rabiosa, que aparecerá a diario en forma de noticias, Infofútbol cuenta con unos contenidos fijos que ayudarán a profundizar en los acontecimientos más resaltables que cada semana se produzcan. Revista de prensa, La figura de la jornada, comentarios de prestigiosas firmas, resultados de ligas extranjeras... Por eso Infofútbol no es sólo actualidad. Es también análisis.

Hemeroteca electrónica

Hasta hoy almacenar información era difícil, costoso e incómodo. Y eso si se tenía el privilegio de disponer de espacio para amontonar periódicos, revistas, libros... A partir de ahora eso se terminó. Infofútbol se almacena solo. No ocupa espacio. No acumula polvo. No requiere de horas y horas para consultar un dato. Con unos cuantos "clicks" de ratón cualquier dato del pasado estará ante ti. Así de fácil.

Firmas exclusivas

Julio Maldonado, Tomás Díaz y Gabriel Ruiz son quizá los periodistas mejor conocedores del fútbol mundial, británico e italiano, respectivamente, en nuestro país. Y cada semana estarán en Infofútbol para analizar en profundidad lo más destacado en Europa y Suramérica, en la Premier League y en el Calcio. Un auténtico lujo para amantes del fútbol extranjero que hace difícil creer que esto es sólo el comienzo.

¿Todavía no tienes módem ?

Hace poco tiempo nacía el CD-ROM y hoy es imprescidible. Ahora le toca el turno al módem, que a buen seguro seguirá el mismo camino. Si todavía no tienes uno te ofrecemos la excusa perfecta para conseguirlo. Estamos en los inicios de una nueva era e Infofútbol, con todas sus ventajas y privilegios, es un motivo de peso para no quedarse fuera de ella.

infoFUTBOL

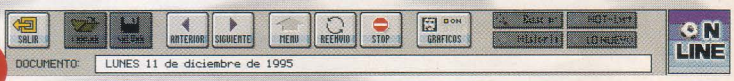
El 1er periódico deportivo on-line en castellano

Si te gusta el fútbol y

Cómo saber todo sobre fútbol en cuatro "cliks" de ratón

1 Configura tu módem

2 Pulsa el botón conectar



3 Mediante la barra de controles podrás moverte libremente por toda la información disponible

4 ¡Ya estás conectado a INFOFÚTBOL! Ahora el control está en tus manos.

Por sólo 20 Ptas/min. independientemente del punto de España desde el que te conectes

FUTBOL

tienes módem, estas de enhorabuena.

RESULTADOS LIGA 1ª División
Los resultados de Primera cada semana con todos los datos: alineaciones, goles, árbitro... todo ello a solo unos minutos del final de cada jornada.

RESULTADOS LIGA 2ª División
Cada semana los resultados al completo de la División de Plata de nuestro fútbol. Para completar con detalle tu hemeroteca.

CLASIFICACION
Actualizada semana a semana y disponible a escasos minutos del final de la jornada. Para poder analizarla antes que nadie.

LA QUINIELA
Con todos los signos definitivos así como con los datos del escrutinio, dinero a repartir, acertantes, bote acumulado...

REVISTA DE PRENSA
Los más destacados contenidos de la prensa deportiva nacional y extranjera podrán ser analizados cada semana... sin moverse del ordenador.

LA FIGURA DE LA JORNADA
Ya sea jugador, entrenador o directivo, este apartado analiza a aquel personaje de nuestro fútbol que, por méritos propios, haya sido la figura de la jornada.

RESULTADOS COPA DEL REY
Las semanas que nos traigan enfrentamientos de Copa del Rey Infofútbol también ofrecerá, antes que nadie, el panel completo de resultados.

CALCIO ITALIA
La Liga más apasionante y competida del mundo no faltará a su cita semanal en Infofútbol con resultados completos y clasificación.

PREMIER UK LEAGUE
Los amantes del fútbol inglés también contarán cada semana con todos los datos de la espectacular liga inglesa.

BUNDESLIGA ALEMANIA
Para que no falte ninguna de las más grandes ligas europeas. El campeonato alemán, quizá el más duro de Europa, también estará en Infofútbol.

EL COMENTARIO DE JULIO MALDONADO
Periodista de Canal + y el mejor conocedor del fútbol extranjero en nuestro país. Lo más destacado del fútbol mundial pasará por el tamiz de su pluma.

EL COMENTARIO DE TOMAS DIAZ
Para apasionados de la Liga Inglesa: su más profundo conocedor desmenuzará semanalmente lo más destacado. Imprescindible para disfrutarla y entenderla.

RESULTADOS COPA DE LA U.E.F.A.
Cada jornada con eliminatorias de la Copa de la UEFA Infofútbol ofrecerá todos los reslutados a escasos segundos de producirse.

RESULTADOS LIGA DE CAMPEONES
La más grande competición de clubs del continente analizada los miércoles por la noche, al concluir cada jornada.

RESULTADOS RECOPA
Cada jueves, día en que se juega, por la noche, y muy poco después de que acabe el último partido.

SELECCIONES
Resultados de partidos internacionales de selecciones ya sean amistosos u oficiales. Y si juega España, con todos los datos del encuentro.

EL COMENTARIO DE GABRIEL RUIZ
Para seguir la Liga italiana más allá de los resultados y la clasificación, con análisis profundo y reposado de lo que allí sucede.

NOTICIAS NACIONAL
Todas las noticias que genere el fútbol de nuestro país. A diario, con el máximo rigor y tan sólo unos minutos después de que se produzca.

NOTICIAS INTERNACIONAL
Fichajes, rumores, sorteos de competiciones o ceses de entrenadores. Toda la actualidad de todo el mundo... y al momento.

BREVES
Más allá de las grandes noticias, todo aquello que se necesita saber para estar bien informado de verdad. Hasta el último detalle de la actualidad.

Servicio de Asistencia Técnica Dinamic Multimedia

Para cualquier consulta relacionada con un problema de instalación, carga o configuración de PC CALCIO no dudes en ponerte en contacto con nuestro servicio de asistencia técnica.

Teléfono:
(91) 653 73 17
Horario: Lunes a Viernes de 10 a 2 y de 4 a 8 Hrs.

A Consejos prácticos para el uso de PCCALCIO 4.0

1.- Antes de intentar instalar el programa, protege el disco contra escritura. Para ello, baja la pestaña que hay en la parte izquierda del mismo.

2.- Antes de proceder a la instalación de PCCALCIO, lee atentamente las instrucciones de instalación detalladas en el punto 2 de la revista y síguelas paso a paso.

3.- Cuando el ordenador dé algún mensaje de error, apúntalo en papel, infórmate bien de las características de tu ordenador (memoria, versión del sistema operativo y tipo de microprocesador) y llama al servicio técnico de DINAMIC MULTIMEDIA. También es recomendable llamar teniendo el ordenador junto al teléfono.

B Problemas más frecuentes que pueden surgir durante la instalación de PCCALCIO 4.0

INCIDENCIA 1

Se interrumpe la instalación y MS-DOS da el mensaje "ERROR DE DATOS LEYENDO EN LA UNIDAD A:".

SOLUCIÓN 1

Puede ser que durante la distribución, el disquete haya sufrido algún daño. En este caso remítenos SOLAMENTE el disquete por correo certificado junto con la tarjeta de usuario cumplimentada con los datos de tu ordenador. A vuelta de correo, en el plazo aproximado de una semana, recibirás un nuevo disquete sin ningún coste adicional.

INCIDENCIA 2

En el momento de teclear INSTALAR y presionar INTRO, MS-DOS da el mensaje "FALLO DE TIPO GENERAL LEYENDO EN LA UNIDAD A:".

SOLUCIÓN 2

Es posible que tu ordenador no tenga disquetera de alta densidad. Para que PC CALCIO funcione se debe instalar en un ordenador PC 386 ó superior con disquetera de alta densidad (1.44 Mb). Consulta el manual del ordenador e infórmate del tipo de microprocesador y de la unidad de disco que tiene instalada tu ordenador. Sabiendo estos datos llama al teléfono de asistencia técnica de DINAMIC MULTIMEDIA.

INCIDENCIA 3

Se interrumpe la instalación y aparece el mensaje BROKEN ARCHIVE.

SOLUCIÓN 3

Puede ser que durante la fabricación o distribución, el disquete haya sufrido algún daño. En este caso remítenos los cuatro disquetes por correo certificado junto con la tarjeta de usuario cumplimentada con los datos de tu ordenador. A vuelta de correo, en el plazo aproximado de una semana, recibirás unos nuevos disquetes sin ningún coste adicional.

INCIDENCIA 4

PCCALCIO se ha instalado correctamente pero no funciona el ratón

SOLUCIÓN 4

Puede ser que no tengas instalado el ratón para MS-DOS (recuerda que los "drivers" del MOUSE son diferentes en WINDOWS y en MS-DOS). Para instalarlo, debes cargar antes de PCCALCIO un programa, generalmente llamado MOUSE.COM, que encontrarás en los disquetes originales que adquiriste con tu ratón. Para mayor información consulta los manuales del ratón y del sistema operativo para la instalación del driver.

INCIDENCIA 5

No hay espacio suficiente en el disco duro para instalar PCCALCIO.

SOLUCIÓN 5

PCCALCIO necesita al menos 25 Mb para su instalación. Si no dispones de ese espacio en el disco duro, consulta a la persona que maneje habitualmente el ordenador y pídele que borre algún directorio innecesario. Si no conoces bien el ordenador, es mejor que NO hagas tú mismo esta operación y llames al teléfono de asistencia técnica de DINAMIC MULTIMEDIA.

INCIDENCIA 6

PC CALCIO se ha instalado correctamente, pero con las teclas no se mueve el cursor.

SOLUCIÓN 6

La combinación correcta de teclas es SHIFT+CURSORES, es decir, la tecla de mayúsculas (no el bloqueo de mayúsculas, sino la tecla de sacar una sola mayúscula) pulsada y las flechas arriba, abajo, izquierda y derecha. El equivalente a pinchar con el ratón es SHIFT+ESPACIO.

INCIDENCIA 7

No hay efectos sonoros durante el juego.

SOLUCIÓN 7

Se pueden oir los efectos sonoros mediante el altavoz interno del ordenador o mediante una tarjeta de sonido SoundBlaster o compatible. Consulta el apartado 3 de la revista: "Cargando PCCALCIO".

INCIDENCIA 8

Memoria convencional insuficiente.

SOLUCIÓN 8

PCCALCIO necesita memoria convencional para ejecutarse. Los ordenadores PC disponen siempre de 640 Kb de memoria convencional (aunque tengan varios megas de memoria superior). Parte de esta memoria suele estar ocupada por el sistema operativo, programas residentes y controladores. Para aumentar esta memoria puedes poner en práctica alguno de estos puntos:

- Si dispones de MS-DOS 6.0 ó superior, puedes situar el sistema operativo en memoria superior mediante el comando MEMMAKER. Consulta esta orden en el manual del sistema operativo para más información.
- Si dispones de MS-DOS 6.0 o superior, durante el arranque, en el momento que salga en pantalla el mensaje INICIANDO MS-DOS, pul-

sa la tecla F5 y mantenla pulsada hasta que aparezca el indicador C:>. Esta operación evita que el ordenador cargue los ficheros CONFIG y AUTOEXEC liberando así el máximo de memoria convencional.

Si dispones de versiones anteriores del sistema, puedes utilizar un disquete de arranque:
Mediante este proceso no se carga el driver de ratón. Antes de entrar en PCCALCIO debes cargarlo
(ver incidencia 4)

Creación de un disquete de arranque:

1.- Introduce un disquete VIRGEN (asegúrate bien) en la unidad A:, ya sea de 3,5 ó de 5,25 pulgadas.

2.- Desde el directorio donde tengas instalado PCCALCIO teclea:

DISCO y pulsa INTRO

NOTA: Este proceso borra la información del disquete, así que asegurate bien que el disquete sea virgen o esté vacio.

3.- Acabado este proceso ya tienes un disquete de arranque.

4.- Reinicia el ordenador con el disquete de arranque en la disquetera A:

5.- Aparece el cursor en A:>, para situarlo en C:> teclea:
C: y pulsa INTRO

NOTA: para conseguir los dos puntos (:) debes pulsar las teclas SHIFT (mayúsculas) y (.) simultáneamente.

Mediante este proceso no se carga el driver de ratón. Antes de entrar en PCCALCIO debes cargarlo
(ver incidencia 4)
6.- Sigue las instrucciones de carga del punto 3 de la revista.

INCIDENCIA 9

Memoria XMS insuficiente.

SOLUCIÓN 9

PCCALCIO necesita al menos 3.072 Kb de memoria XMS disponible para funcionar.

Nota: Si tienes menos de 5.000 Kb de memoria XMS no podrás seleccionar la opción ZOOMX2

La memoria extendida es aquella que se encuentra por encima del primer Mb de memoria convencional. Para que PC CALCIO pueda acceder a ella es necesario tener cargado algún controlador de memoria XMS (normalmente HIMEM.SYS). Al instalar MS-DOS se instala automáticamente el controlador, sin embargo, puede ser que MS-DOS utilice esta memoria (por ejemplo, para el sistema de caché de disco SMARTDRIVE). La memoria extendida total de tu ordenador, la usada y la libre la puedes saber mediante el comando MEM del MS-DOS, para ello teclea:

MEM y pulsa INTRO

Aparecerá una tabla con la memoria disponible del ordenador. Si no aparece memoria XMS es que no hay instalado ningún controlador de memoria extendida. Consulta el manual del MS-DOS para instalar el controlador de memoria extendida o consulta la incidencia anterior para crear un disco de arranque.

Si aparecen menos de 3.072K libres y aparece memoria XMS usada consulta tu manual de MS-DOS para liberar memoria extendida o consulta el punto anterior para crear un diquete de arranque.

NOTA: Un ordenador con 4Mb de memoria puede tener al menos los 3.072 Kb de memoria XMS libre que requiere PC FÚTBOL para funcionar correctamente.

INCIDENCIA 10

Mensaje de error relacionado con el controlador de memoria expandida (EMS) EMM386.

SOLUCIÓN 10

Utilizar un disquete de arranque (ver el apartado correspondiente en la solución 8)

Nuevos servicios de Asistencia Técnica

Dinamic Multimedia pone a tu disposición un nuevo horario de asistencia técnica con 8 horas de atención telefónica durante todo el año.

S.A.T.
Dinamic Multimedia
(91) 653 73 17
de 10 a 2 y de 4 a 8
(1 x 8 horas x 5 días)

Además hemos incorporado un servicio de asistencia mediante fax que agilizará la resolución de tus problemas ya que podrás enviarnos un fax a cualquier hora del día cualquier día de la semana.

S.A.T. FAX
Dinamic Multimedia
(91) 652 91 94
12+12 horas

1.- REQUISITOS MINIMOS DEL SISTEMA

PCCALCIO 4.0 requiere:

- Ordenador PC con procesador 386 ó superior.
- 486 ó superior recomendado.
- 4 Mb de memoria RAM (8 Mb recomendados).
- 500 K de memoria RAM convencional
- 3.000 K de memoria extendida (XMS) para modo normal sin sonidos.
- 3.300 K de memoria extendida (XMS) para modo normal con sonidos.
- 5.000 K de memoria extendida (XMS) para modo extendido ZOOMx2.
- Disquetera de 3,5 pulgadas y alta densidad.(1.44MB).
- Disco duro con al menos 25 MB líbres.
- Tarjeta gráfica VGA ó superior.
- Sistema operativo DOS 5.0 ó superior.
- Tarjeta de sonido Sound-Blaster o compatible recomendada.

◆

2.- INSTALACIÓN EN EL DISCO DURO

INSTALACIÓN

1.- Enciende el ordenador y espera a que arranque el sistema operativo y aparezca el cursor C>.

2.- Introduce el CD-ROM de PC CALCIO 4.0 en la unidad lectora.

3.- Selecciona el cursor que tengas asignado a la unidad de CD; para ello debes teclear por ejemplo D: desde el cursor en C> y pulsar ENTER.

4.- Desde la unidad de CD-ROM teclea:
INSTALAR ...y pulsa ENTER

Aparecerá la pantalla de instalación de PCCALCIO 4.0...

INSTALADOR PCCALCIO 4.0

Selecciona la opción de instalación:
- Completa: PCCalcio queda instalado completamente en tu disco duro.
- Parcial: Requiere menos espacio en el disco duro y accede al CD-ROM.

A continuación pulsa la opción INSTALAR.
PCCALCIO queda instalado en el disco duro, unidad C, y en el directorio CALCIO 4. Si quieres elegir otra unidad de disco duro, por ejemplo la D, u otro directorio o subdirectorio, antes de instalar deberás seleccionar las opciones CAMBIAR UNIDAD O CAMBIAR DIRECTORIO y teclear la nueva unidad y el nuevo directorio respectivamente.

IMPORTANTE: El directorio abierto tras la instalación es CALCIO4, sin espacio entre CALCIO y 4. Si instalas el programa en un directorio distinto a CALCIO4 cuando quieras desinstalarlo o cargarlo desde ese directorio debes seguir las instrucciones de desinstalación y carga que aparecen a continuación sustituyendo CALCIO4 por el nombre del directorio que hayas utilizado.

MENSAJES DE ERROR

El instalador de PCCALCIO 4.0 nos informa mediante mensajes en la pantalla de cualquier error que se pudiera producir en el proceso. Si tienes cualquier problema a la hora de instalar PCCALCIO 4.0 no dudes en llamar a nuestro Servicio de Asistencia Técnica (S.A.T).

PROBLEMAS DE MEMORIA

PCCALCIO 4.0 requiere 540 KB de memoria convencional así como 3.350 Kb de memoria XMS. Si tu ordenador no cumple estos requisitos tienes algunas soluciones:
1. Situar el sistema operativo en la memoria alta usando HIMEM.SYS (Si dispones de MS DOS 5.0 ó 6.0 puedes situar el sistema en memoria superior dejando así más memoria convencional libre para PCCALCIO y otros programas.
2. Crear un disquete de arranque (consulta la sección de Asistencia técnica de este manual para crear y utilizar un disco de arranque).

◆

3.- CARGANDO PCCALCIO 4.0

Para cargar PCCALCIO 4.0 una vez instalado en el disco duro debes ir al directorio CALCIO4, para lo cual teclea:

CD CALCIO4 ...y pulsa ENTER

Una vez en el directorio CALCIO4 teclea:

CALCIO4 ...y pulsa ENTER

El programa se carga automáticamente apareciendo el menú de la protección por manual.

◆

4.- PROTECCIÓN POR MANUAL

Antes de comenzar, el programa te pregunta por el escudo que aparece en una posición determinada de los cuadros que aparecen en el pie de algunas de las páginas de la revista. Selecciona el escudo en la pantalla del ordenador y entra en el programa.

◆

5.- CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA

Desde el menú principal de PCCALCIO 4.0 podemos acceder a la pantalla de configuración del sistema y modificarla. Dispones de las siguientes posibilidades:

1.- Sin efectos sonoros, con efectos a través del PC speaker (altavoz interno) o tarjeta Sound-Blaster.
2.- Elección de los puertos de la Sound-Blaster.

◆

6.- MANEJO DEL ENTORNO GRÁFICO GFX™

PCCALCIO 4.0 incorpora la versión 1995 de nuestro potente entorno gráfico GFX™, que permite un manejo sencillo e intuitivo, incrementando la interactividad entre el programa y el usuario.

Todas las opciones posibles se visualizan claramente en pantalla mediante iconos. Un ejemplo:

Seleccionando este icono el ordenador realiza impresión escrita de la información de la base de datos.

Para localizar fácilmente los iconos en la pantalla, el cursor se convierte en una pequeÒa mano cuando pasa por encima de ellos. Para saber su utilidad basta con mantener el cursor unos segundos sobre ellos, apareciendo una reseña escrita que nos informa de su función.

Para mejorar la navegación por la base de datos se dispone de los mini-iconos. Estos permiten el acceso directo a cualquiera de las áreas sin necesidad de volver al menú principal.

CON TECLADO:

1.- Para seleccionar una opción debes pulsar la tecla de la letra que aparece escrita en rojo en el icono (en monitores monocromo aparece más clara que el resto).

2.- También puedes desplazar el cursor del ratón en la dirección deseada pulsando simultáneamente la tecla de mayúsculas y el cursor de dirección. Para seleccionar, una vez el cursor esté sobre el icono, pulsa la tecla de mayúscula y ENTER simultáneamente.

CON RATÓN:

Desplaza el cursor hasta el icono o menú que quieras seleccionar y presiona el botón izquierdo del ratón.

◆

7.- MENÚ PRINCIPAL

Desde el menú principal puedes acceder a cualquiera de las nueve grandes áreas de PC CALCIO 4.0:

1.- BASE DE DATOS INTERACTIVA DE LA SERIE A Y SERIE B ITALIANA

Toda la información imaginable de los 360 jugadores de la serie A y la ficha con los datos personales de los cerca de 400 de la serie B. Consulta la información de los equipos, compara los palmarés, estudia el exhaustivo análisis de los jugadores, introduce notas propias y realiza impresiones de cualquiera de estos datos.

2.- HISTORIA

Esta sección te permite consultar los datos históricos y palmarés de los equipos en las competiciones europeas más importantes desde su inicio hasta la temporada pasada. Las competiciones son: UEFA, Recopa y Copa de Europa.

3.- SEGUIMIENTO MANUAL

Novedad el año pasado en PCCALCIO que te permitirá ir introduciendo tú mismo los resultados de la Liga Italiana para ver su evolución jornada a jornada. El programa, según los resultados que introduzcas, irá generando automáticamente la clasificación del campeonato.

4.- PARTIDO AMISTOSO

Juega al fútbol sin compromisos. El objetivo es pasarlo bien, lucirse o ensayar jugadas.

5.- LIGA ARCADE

La Liga está en juego y la habilidad en el control de los jugadores es tu principal arma para ganar.
Podrás jugar una Liga tras otra hasta ver campeón a tu equipo pero no estarán en tu mano los fichajes, ni las finanzas ni las tácticas: sólo dispones de tu habilidad en el manejo del simulador de fútbol.

6.- LIGA ENTRENADOR

Debes tomar todas las decisiones técnicas del equipo: entrenamiento, alineaciones, cambios, demarcaciones y tácticas.
A la hora del partido puedes elegir la opción RESULTADO o VISIONADO si quieres que el acierto de tus decisiones sea la clave, o la opción de partido INTERACTIVO, donde el acierto en tus decisiones te ayudará a vencer en conjunción con tu habilidad en el manejo del simulador.

7.- LIGA MANAGER

El club está en tus manos y no es tarea sencilla. Debes tomar todas las decisiones técnicas, realizar los fichajes más adecuados y controlar las finanzas. El equipo tiene que alcanzar su objetivo.

Desde el menú principal también puedes acceder a las siguientes opciones:

8.- LIGA PRO-MANAGER

En esta nueva liga no eliges tú al equipo, sino al revés. Tu prestigio como técnico hará que recibas ofertas de clubes más o menos potentes. Empezarás con equipos modestos de Serie B y tú mismo pondrás tu límite con tus logros. Milan, Juventus, Inter, Parma... te estarán esperando.

9- INFOFÚTBOL

El primer sistema on line realizado en España de información futbolística te está esperando. El punto 9 del menú principal lo analiza más a fondo y te explica cómo conseguirlo.

SALIR AL SISTEMA

También puedes abandonar el programa y salir al sistema operativo. Selecciona el icono SALIR con el ratón.

CONFIGURACIÓN DEL SISTEMA

Podrás configurar el programa dependiendo de las características de tu equipo. Sigue las instrucciones detalladas en el punto 5 de la revista.

8.- HISTORIA

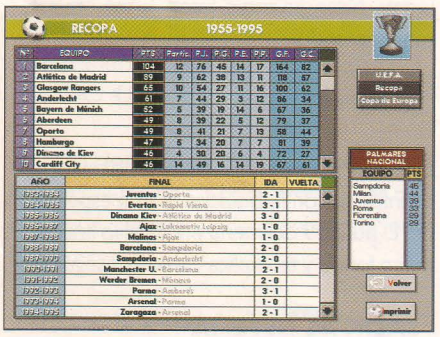
Esta sección nos permite consultar los datos históricos y el palmarés de los equipos italianos en las competiciones europeas más importantes desde su inicio hasta la temporada pasada.

UEFA

Tienes dos grandes ventanas para consultar. La primera indica la clasificación histórica de todos los equipos participantes. La segunda indica los resultados de todas las finales desde 1955: campeón, subcampeón, resultado del partido de ida y resultado del partido de vuelta.

Se dispone del palmarés de los equipos italianos en esta competición.

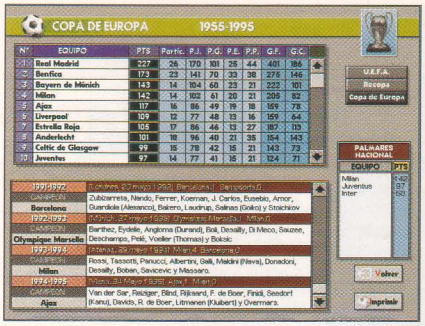
RECOPA



Igual a la anterior pero con los datos de la Recopa de Europa.

COPA DE EUROPA

La primera ventana es igual a las dos anteriores, pero en la segunda, además, se detalla la ciudad y fecha de celebración de la final y la alineación del equipo campeón.



Se dispone de palmarés de los equipos italianos en esta competición.

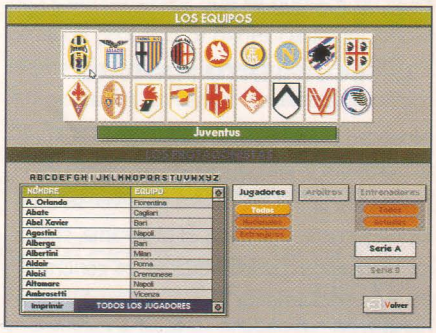
◆

9.- BASE DE DATOS INTERACTIVA DE SERIE A Y SERIE B ITALIANA

La base de datos interactiva contiene información exhaustiva de los 38 equipos de serie A y serie B en Italia para la temporada 95/96. El control se realiza mediante ratón o teclado y la presentación es totalmente gráfica.

PANTALLA DE SELECCIÓN.

Por equipos



Aparecen los escudos de los equipos de cada serie. Al seleccionar cualquiera de ellos pasamos a la pantalla de presentación del club.

Por protagonistas

Selecciona entre jugadores, entrenadores o árbitros y, a continuación, la letra por la que comienza el primer apellido. Aparece un listado alfabético donde puedes seleccionar al protagonista elegido.

CLUB

Presenta los datos generales de cada club, su estadio y aforo, presidente, presupuesto, etc...

Desde esta pantalla accedemos a todos los datos del equipo y podemos seleccionar entre su plantilla y palmarés.

PLANTILLA

Presenta gráficamente los datos del entrenador y el análisis de los jugadores que componen la plantilla. Las fichas pueden ser impresas en papel.

Aparece la relación de jugadores que componen la plantilla, indicando aquellos que son nuevos fichajes, ascendidos del equipo primavera o si se dispone de foto al solicitar su ficha.

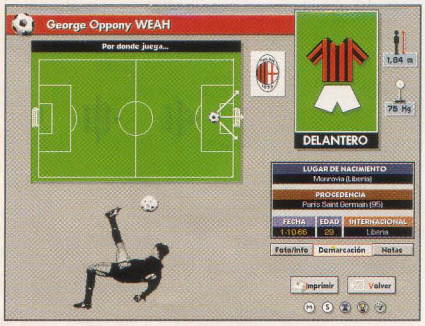
LAS FICHAS GRÁFICAS

Seleccionar cualquier jugador da acceso a una ficha gráfica con todos sus datos: nombre completo, equipo, lugar y fecha de nacimiento, edad, procedencia, veces internacional y demarcación.

En jugadores de la serie A se dispone también de una ventana de texto con información completa sobre las características técnicas y los datos biográficos y personales del jugador. El entrenador también dispone de una ficha con todos sus datos incluido un texto ilustrativo que profundiza en su historial, palmarés y sistemás de juego más habituales.

DEMARCACIÓN

Al seleccionar esta opción aparece en pantalla un campo de fútbol, el jugador en sus demarcaciónes más habituales y las flechas que indican sus zonas preferentes de actuación sobre el terreno de juego.



NOTAS

Tanto en la ficha del entrenador como en la de los jugadores podrás seleccionar esta opción e incluir tus opiniones, datos relevantes, ceses, goles, lesiones o cualquier otra información acerca de ellos. Esta información puede llegar a ser realmente útil para los estudiosos del fútbol.

El programa archiva esta información, pudiéndose consultar, modificar o imprimir en cualquier momento.

PALMARÉS

Presenta los datos de las competiciones nacionales y europeas en las que el equipo ha participado o conseguido algún título.

En la parte inferior de la pantalla aparece la información sobre las participaciones y resultados del equipo en Serie A y una gráfica donde vemos la evolución de su clasificación en las 10 últimás temporadas.

COMPARATIVAS

El programa permite realizar la comparativa de estos datos con cualquiera de los equipos. Aparece una ventana con los distintos escudos: elige entre el resto de candidatos y visualiza en la pantalla los datos comparados.

LIGA 94/95

Con esta opción podemos estudiar la evolución de aquellos equipos que estuvieron en Serie A la temporada pasada. Disponemos de una gráfica que nos indica la posición del equipo en cada jornada, pudiéndose comparar con hasta otros 3 equipos.

IMPRESIONES

Toda la información de la base de datos puede ser impresa en papel.

Aparecerá el icono IMPRIMIR en todas las pantallas donde esté disponible esta opción.

Al seleccionar este icono un menú nos permitirá elegir número de copias y tipo de impresora:

1 Genéricas
2 Matriciales. (EPSON LX Compatible)
3 Láser. (LASERJET Compatible)
4 Inyección de tinta (DESKJET Compatible)
5 Grabar en disco como fichero PRINTER. TXT

◆

10.- SEGUIMIENTO MANUAL

PCCALCIO 4.0 te ofrece la posibilidad de ir viendo la evolución de la Liga italiana según los datos que tú mismo vayas introduciendo. De esta forma podrás ver cada semana la clasificación real con número de jornada, partidos jugados, ganados, empatados, perdidos, goles a favor, en contra y puntos. Además, te ofrece el total de goles marcados en esa jornada y el acumulado desde que empezó la Liga. Todo un lujo que diferencia al usuario de PCCALCIO del resto, ya que podrás estudiar a fondo la clasificación nada más concluir la jornada o incluso ir viéndola

1 2 3 4 5 6 7 8 9 10 11 12 13 14 15 16 17 18 19 20

según los resultados parciales mientras aún se están jugando los partidos. Este seguimiento está disponible tanto en serie A como en serie B y toda la información que ofrece puede ser impresa en papel en cualquier momento.

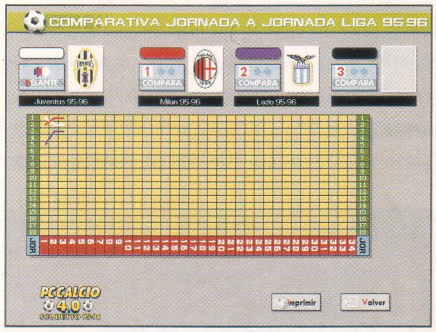
INTRODUCCIÓN DE DATOS

Nada más acceder al seguimiento manual observarás la clasificación de Serie A. Para introducir los resultados de una jornada haz "click" con el ratón sobre el icono de PARTIDOS, que te dará acceso al panel de la primera jornada de Liga. Para introducir un resultado pincha sobre la flecha de color gris que aparece al lado de cada guarismo (por defecto todos los partidos están con empate a cero). Al pinchar sobre la flecha gris mantén pulsado el botón: aparecerá una columna vertical con números (del 0 al 7). Para seleccionar una cifra pon el cursor del ratón sobre ella (se pondrá con fondo negro) y suelta el botón. Si algún equipo ha marcado más de 7 goles, sitúa el cursor sin soltar el botón por debajo de la columna de números. La lista scrollará hasta el número 29, máximo posible. Para pasar de una jornada a otra hazlo mediante las flechas que hay en la parte superior derecha del panel de resultados, a los lados del número de jornada.

CLASIFICACIÓN

La clasificación se genera automáticamente según los resultados introducidos. Además, las columnas pertenecientes a partidos jugados, ganados, empatados, perdidos, goles a favor y en contra de todos los equipos son seleccionables con el ratón. Al hacerlo te detallará el dato seleccionado. Por ejemplo, si pinchas sobre la casilla de partidos empatados del Nápoles, se abrirá una ventana con la lista de todos los partidos que el Nápoles ha empatado desde la primera jornada hasta la que marque en ese momento la clasificación. Esa lista te dará el resultado de cada partido empatado por el Nápoles y la jornada en la que se produjo. Lo mismo podrás hacer con cualquier equipo y con cualquiera de los datos referidos anteriormente.

COMPARATIVA



Al pinchar sobre el icono de COMPARATIVA accederás a una pantalla que te muestra en una gráfica la evolución de los equipos en la Liga hasta la jornada en la que te encuentres. Por defecto verás la línea del equipo que va líder, aunque podrás pedir una comparación con otros tres equipos al mismo tiempo. Al pedir la comparación se abrirá una ventana con los escudos del resto de equipos para que elijas el que quieras ver comparado. Pero en la parte baja de esa ventana, donde pone LIGA 95/96, es también seleccionable. Al pinchar cambiará a la temporada 94/95, por lo que podrás ver la evolución de todos los equipos de la temporada pasada en la gráfica.

Recuerda que todo el seguimiento manual está también disponible para Serie B pinchando, en la pantalla de clasificación, sobre el icono correspondiente, y que toda esta información es imprimible con tan sólo hacer "click" con el ratón sobre el icono IMPRIMIR.

11.- CÓMO JUGAR CON EL SIMULADOR DE FÚTBOL

OPCIONES DE VISIONADO

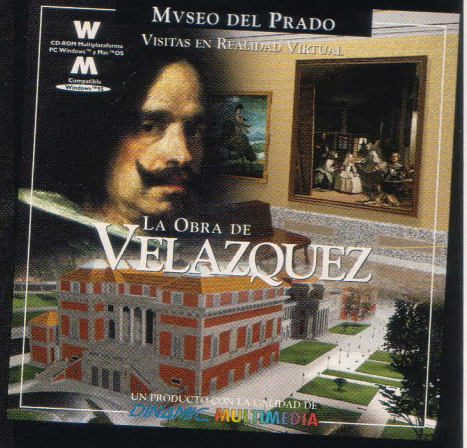
Hay dos opciones para ver el partido y, según la que elijas, lo verás con la cámara más cerca o más lejos del césped. Si seleccionas "ZOOM X 2" lo verás todo con más fidelidad y detalle. En la opción "normal" la cámara se aleja, por lo que ganas en visión general de juego. Prueba las dos y elige la que más te guste.
(Nota: la opción ZOOM X 2 sólo funciona en ordenadores con al menos 5.000 Kb de memoria XMS libre).

TIPO DE PARTIDO:

Interactivo
Con esta opción no sólo manejas a tus jugadores sobre el campo, sino que además tienes todas las prerrogativas propias de un entrenador: cambiar jugadores, modificar la táctica inicial en el descanso según la evolución del partido...

Visionado
Si eliges esta opción será como si vieras el partido por televisión, aunque en el descanso podrás modificar también la táctica dispuesta. Durante el juego no dispones del control de tus jugadores.

La revolución Multimedia ya está aquí...



Es un placer y un orgullo presentar "La Obra de Velázquez", primer volumen de la serie "Museo del Prado, visitas en realidad virtual".

No hemos escatimado esfuerzos para que este CD-ROM sea realmente una obra revolucionaria y uno de los buques insignia de nuestra compañía. Hemos contactado con los mayores expertos en la materia para la redacción de los textos, hemos recreado mediante las más modernas técnicas de infografía las salas del Museo del Prado para las visitas en realidad virtual, hemos manejado decenas de libros e ingentes cantidades de material gráfico, de tal manera que la información total que ha circulado por nuestros ordenadores durante el desarrollo ha sido del orden de 40 Gigabytes.

Pero toda esta información sería inútil sin un entorno sencillo e intuitivo, y también a ésto hemos dedicado mucho trabajo, diseñando pantallas, estableciendo cientos de conexiones de hipertexto y haciendo, en fin, que la información sea perfectamente accesible y comprensible.

Por otra parte, y por primera vez en nuestra compañía, hemos desarrollado un CD-ROM multiplataforma tanto para usuarios de PCWindows como para usuarios de ordenadores Apple Macintosh, que no por menos numerosos en nuestro país son menos importantes.

Esperamos que las horas invertidas en el desarrollo de este proyecto estén al nivel que la obra de nuestro pintor más universal requiere, y ayude a su difusión y conocimiento.

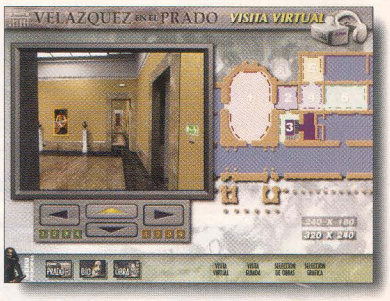
Un CD-ROM excepcional a un precio excepcional

Máxima capacidad multimedia interactiva

En un pequeño disco de 12 cms de diámetro se dispone de: • 1300 conexiones hipertexto con fotografías, audio y vídeo • 6Mb de texto (el equivalente a un libro de 500 páginas) • 600 fotografías a toda pantalla • 2 horas de locución • 20 m. de música • Entrevistas en vídeo digital ... Todo ello en un CD-ROM multiplataforma compatible con PC Windows™ y Apple Mac™OS

Visita en Realidad Virtual al Museo del Prado

La tecnología multimedia permite una visita a las salas de Velázquez en el Prado, todo ello realizado por primera vez en imagen sintética. Recorra el museo y seleccione la obra deseada: al instante obtendrá toda la información sobre el cuadro, su composición, técnica, historia,...



El Museo del Prado

Recorra el exterior del museo, acérquese a sus columnas o escalinatas, pasee por los jardines... Conozca, además, la historia de la pinacoteca desde sus orígenes hasta nuestros días: sus directores, sus distintas etapas, el museo en cifras, el plano detallado con todas las salas...

La obra de Velázquez

El CD-Rom dispone de la más rigurosa y exhaustiva información sobre la obra de Diego Rodríguez de Silva Velázquez: la temática, los personajes, el contexto histórico, las fuentes de inspiración y la historia de cada uno de los cuadros. Técnicas de composición, estudio de la luz, 210 detalles comentados, posibilidad de hasta 8 ampliaciones, línea histórica...

La prensa es unánime en el elogio del producto

TVE (programa bit a bit)
"El mejor CD-ROM realizado en España y probablemente en el mundo".

EL PAIS (suplemento tentaciones)
"Calificación: Excelente".
"Una producción totalmente española".

ABC (Cultural)
"El programa sale redondo y económico".
"DINAMIC MULTIMEDIA es una de las empresas de programación más antigua de nuestro país".

EL MUNDO(suplemento Metrópoli)
"La Obra de Velázquez es un programa que, por su calidad cultural y los medios utilizados para su realización, merece la pena adquirir".

DIARIO 16
"DINAMIC MULTIMEDIA es una de las empresas con mayor prestigio dentro del software español".

MUY INTERESANTE
"CD-ROM del mes". "Dinamic inaugura con este magnífico título una serie en CD-ROM sobre los pintores del Museo del Prado".

CAMBIO 16
"Un programa cuidado hasta el más mínimo detalle, con una calidad extraordinaria".

PC WORLD
"En resumen, un CD-ROM barato, en castellano, bien diseñado y muy educativo. Si es aficionado a la pintura no puede dejar pasar esta oportunidad". "Producto 5 estrellas".

PC ACTUAL
"Conocer a Velázquez con esta obra es un lujo". "Su calidad no tiene nada que envidiarle a los CD-ROM que se fraguan en multinacionales como MICROSOFT".

PC MAGAZINE
"El CD-ROM hace uso de técnicas avanzadas de Realidad Virtual para ofrecer al usuario todo un mundo de conocimiento sobre este genial pintor".

MULTIMEDIA TECH
"El CD-ROM de DINAMIC pretende superar todo lo visto hasta ahora".

Disponible en versión CD-ROM Multiplataforma

W
CD-ROM multiplataforma
PC Windows™ y Mac™OS
M

Por sólo: 4.950 Pts.

LA OBRA DE
VELAZQUEZ
Visitas en Realidad Virtual al Museo del Prado

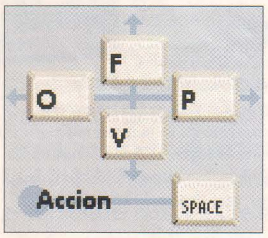
UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

Resultado:
El ordenador analiza tu táctica y la del rival, la calidad de los jugadores que hay sobre el césped, qué equipo actúa como local... y con todos estos elementos decide el resultado más probable, teniendo también en cuenta que en fútbol... todo es posible.

DURACIÓN DEL PARTIDO

Elige entre 4, 8, 12 ó 20 minutos de duración total del partido pero teniendo en cuenta que todos ellos representan el 100% de un partido, es decir, equivalen a 90 minutos de juego real.

CONTROL DE LOS JUGADORES



Teclado:
PCCALCIO incluye por defecto unas teclas para manejar a tus jugadores, aunque son totalmente redefinibles para que elijas las que mejor controles.

Joystick:
También puedes jugar con Joystick. Antes de intentar jugar con él, asegúrate de que lo tienes bien conectado al ordenador.

EFECTOS DE SONIDO

Ambiente:
Si sólo eliges este efecto escucharás el murmullo del público durante el partido, su euforia tras el gol y sus cánticos de ánimo.

Efectos:
Si eliges solamente los efectos escucharás el impacto de los chuts, los balones al poste, el silbato del árbitro...

Por supuesto, dispones de la posibilidad de combinar los dos tipos de sonido seleccionándolos a la vez.

DURANTE EL JUEGO

Control de los jugadores
El jugador que controlamos aparece marcado con 4 flechas, pudiendo dirigirle hacia cualquier dirección. Cuando realices un pase sobre un compañero verás cómo las flechas le aparecen al nuevo poseedor del balón.

Energía:

La energía de los jugadores se irá agotando en función del esfuerzo realizado por cada uno, al igual que sucede en la realidad. Hay que tener en cuenta, en cualquier caso, que cada futbolista tiene un parámetro de resistencia en virtud del cual su energía disminuye con mayor o menor velocidad. Este parámetro está asignado a cada jugador según sus cualidades reales.
Los jugadores comienzan la temporada con la energía al máximo y, según van acumulando partidos, van comenzando los encuentros algo más mermados. Es conveniente, por tanto, que dosifiques a tus hombres a lo largo del año.

La energía influye de forma determinante en el rendimiento del jugador. Si algún componente de tu plantilla se encuentra muy cansado correrá menos, chutará más flojo y será más fácil robarle el balón. Si es así procura sustituirle.

Tras el descanso los jugadores no empiezan a tope. En el vestuario recuperan fuerzas según el desgaste que hayan sufrido en la primera parte, pero nunca comienzan la segunda parte con su energía al máximo.

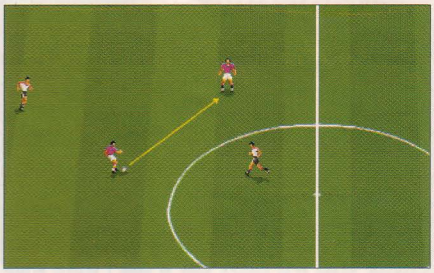
Ataque:

Mientras un jugador mantenga la posesión del balón siempre estará bajo nuestro control. Además, éste no se pierde al hacer giros sobre el césped con nuestro jugador: la única manera de perderlo es que un rival nos haga una entrada sin hacer falta y con la suficiente habilidad. De esta manera nuestros jugadores más hábiles podrán hacer grandes jugadas repletas de quiebros, fintas, cambios de ritmo y dirección...

Pases:

Cuando tengamos el balón podemos pasarlo a cualquiera de nuestros compañeros. La forma de hacerlo es orientar a tu jugador en posesión del balón hacia el que quieres que sea el receptor y pulsar el botón de acción de forma rápida. El balón le irá con gran precisión al receptor.
Si deseas realizar un pase largo retén más tiempo el botón de acción. El jugador lanzará un pase largo en la dirección en que se encuentre aunque la precisión será mucho menor al tratarse de un centro de larga distancia.

Al pulsar el botón de acción la fuerza irá aumentando muy rápidamente de forma que intentar un chut muy fuerte no entorpezca el manejo del jugador. Por ello, cuando desees hacer un pase corto o de media distancia sólo deberás dar un golpe seco y rápido al botón de acción.

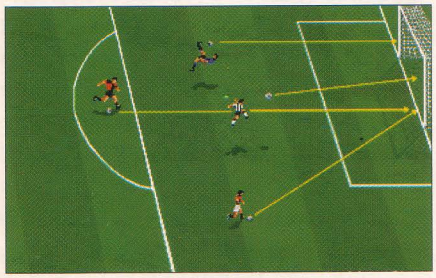


Tiro a puerta:

Para lanzar a portería oriéntate en la dirección adecuada según tu posición en el campo y mantén pulsado el botón de acción durante un segundo. En el momento que sueltes el botón el chut se producirá.

Remates, cañonazos, chilenas, y cabezazos:

Para realizar un remate (o un despeje si el balón no está cerca de la portería adversaria) deberemos tener apretado el botón de tiro en el momento en el que nuestro jugador llega al balón, el cual saldrá con la fuerza máxima en la dirección en la que está el fútbolista.



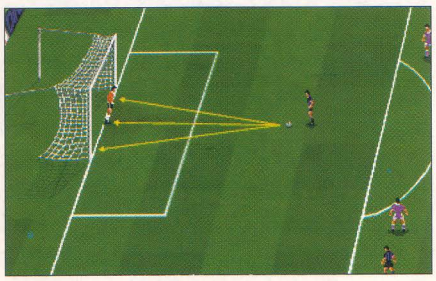
Los cañonazos los podrá realizar cualquier jugador, aunque los grandes cañoneros de nuestra Liga los realizarán con mucha mayor precisión. Para que se produzcan deberemos chutar con la fuerza máxima o bien pegarle al balón como si fuera un remate, es decir, teniendo el botón de acción pulsado en el momento que conectamos con el balón.

Las chilenas y los cabezazos, como es lógico, no podrán hacerse en cualquier momento. Para que nuestro rematador efectúe este tipo de espectaculares remates el balón le tendrá que llegar a la altura idónea, por lo que el mérito de la jugada empieza en el jugador que centra, que deberá poner el balón a la altura necesaria.

Tiro a balón parado

Cuando la falta es a tu favor, el balón aparecerá en el punto desde donde debes tirar. Si la falta requiere barrera se entenderá que es susceptible de ser lanzada directamente a puerta, por lo que en pantalla aparecerá una lista de los jugadores que tienes sobre el campo. En ese momento, utilizando los cursores (arriba y abajo) y el botón de "enter" podrás seleccionar a aquel de tus jugadores que quieras que saque la falta. En el momento de lanzarla, si deseas centrar pulsa rápidamente el botón de acción. Si lo que quieres es tirar a puerta retén durante un segundo el botón de acción y suéltalo. La calidad como lanzador del jugador elegido será clave para que el balón termine en el fondo de la red.

Penalty :



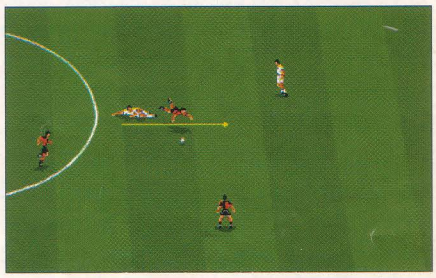
Cuando el penalty es a tu favor, el tiro se realiza como cualquier tiro a balón parado, pero desde el punto "fatídico".

Defensa:

Cuando no estemos en posesión del balón manejaremos a nuestro jugador más cercano al esférico. Pero, a diferencia de la anterior versión de PCCALCIO, el cambio de asignación ya no es automático. Para cambiar de jugador deberemos pulsar el botón de acción. En ese momento pasaremos a manejar de nuevo al más cercano al balón, si es que ha cambiado. Por tanto, si el contrario realiza un pase, el control ya no pasa automáticamente a nuestro jugador más cercano sino que lo hace cuando pulsemos el botón de acción.

Entradas :

Para quitarle el balón a un contrario, deberás entrarle lanzándote a sus pies. Si lo haces desde atrás ten mucho cuidado de no hacerle falta, ya que eso supondría, con bastante probabilidad, la expulsión de tu jugador.



Para hacer un robo pulsa el botón de acción y mantenlo pulsado hasta que el indicador de fuerza marque la necesaria; suelta el botón y tu jugador se lanzará a los pies del contrario para arrebatarle el balón.

Faltas y penalties en contra :

Cuando el equipo rival lance una falta o un penalty tendrás también el control de tu jugador más cercano. En PCC4.0 tu guardameta es autónomo.

Faltas, tarjetas y expulsiones :

El criterio que seguirán los árbitros en PCCALCIO será similar al de los reales. Por tanto, ten cuidado con las entradas por detrás, las entradas con excesiva fuerza sin opciones de tocar el balón, las entradas del último jugador en defensa etc...

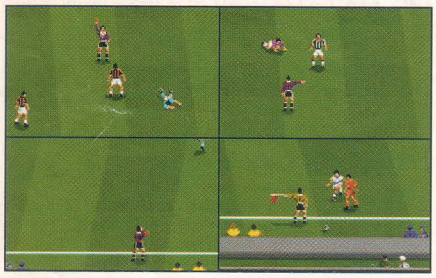
El portero :

El portero actúa de forma autónoma durante el desarrollo normal del encuentro. Tú sólo tendrás que controlarle después de que detenga un balón (para decidir la fuerza y dirección del saque de puerta). En PCC4.0 hará también los saques de

puerta cuando el balón haya salido por la línea de fondo.

El árbitro y los jueces de línea :

El colegiado y sus auxiliares son otra de las novedades de PCF4.0 que permanecen en PCCALCIO. Los tres tienen todas las atribuciones y actúan como en un partido real: el árbitro sigue el juego, señala las faltas, los penalties y muestra las tarjetas, indicando incluso el camino de los vestuarios a los jugadores que expulsa por juego violento. Los linieres corren cada uno su banda y hacen uso de sus banderas para señalar faltas, fueras de juego, corners etc...



Cambios, pausa y abandono del partido :

Durante el partido podrás solicitar el cambio de un jugador pulsando F1 (si tu equipo juega en casa) ó F5 (si juega fuera). Cuando lo hagas aparecerá una "C" en el marcador indicando que el cambio ya está solicitado, efectuándose en la siguiente interrupción del juego. También puedes anular el cambio pedido volviendo a pulsar la misma tecla con la que lo pediste. Para hacer una pausa, en la que se te informará del resultado de ese momento y del tiempo con los escudos de cada equipo, deberás pulsar F9.

Para abandonar el partido pulsa F10 aunque recuerda que abandonar un partido significa abandonar definitivamente la Liga en la que te encuentres, lo que evita que se adulteren intencionadamente resultados.

◆

12.- PARTIDO AMISTOSO

El control del juego es el descrito en el punto anterior. Selecciona equipo y rival y recuerda que no participas en ninguna competición, por lo que puedes jugar para entretenerte, coger el "tacto" a los controles, probar jugadas, etc...

◆

13.- LA COPA DE ITALIA

Junto a las tres competiciones europeas, la competición denominada del "K.O." es una de las grandes novedades de PCF4.0 que se mantiene en PCCALCIO. Para ello ha sido necesario adaptar la competición, ya que el sistema con el que se juega en Italia es completamente distinto al empleado en España.

Desarrollo de la competición :

En la Copa de Italia participan todos los equipos de serie A, todos los de serie B y 10 de la serie C, equivalente a la Segunda División "B" en España. Todos ellos entran en un sorteo inicial, único de la competición ya que el resto de hace por cuadro. En la primera ronda participan todos los equipos de la serie B (20), diez equipos de la serie C y 2 equipos de la serie A, en concreto los dos que, sin llegar a descender de categoría la temporada anterior, quedaron peor clasificados (puestos 13 y 14). Todos estos equipos disputan la primera eliminatoria con un rival de serie A esperándoles ya definido de antemano.

En la Copa de Italia las tres primeras eliminatorias se disputan a partido único en el campo del equipo de menor categoría o peor clasificado en la temporada anterior. Desde la cuarta ronda hasta la final (incluida ésta) se disputan a doble partido siendo por sorteo en qué campo se juega el primer partido.

En caso de empate en cualquier ronda habrá prórroga y, llegado el caso, lanzamientos desde el punto de penalty, teniendo en cuenta que, al igual que en la Copa de Italia española, los goles en campo contrario tienen valor doble en las eliminatorias a ida y vuelta.

El campeón de esta competición obtiene plaza para la Recopa en la siguiente liga consecutiva.

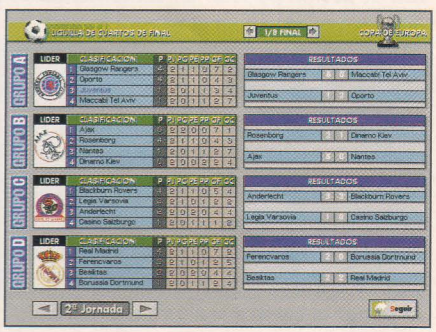
Ingresos :

La Copa es una buena oportunidad para engrosar las arcas de tu equipo si logras pasar unas cuantas eliminatorias. Ingresarás siempre el total de lo que logres recaudar en tu estadio y los derechos de TV, que se obtienen en rondas avanzadas.

◆

14.- LAS COMPETICIONES EUROPEAS

PCCALCIO 4.0 alberga tres de las competiciones europeas existentes, todas excepto la Supercopa Europea: Copa de Europa, Recopa y Copa de la UEFA. Para disputarlas se ha creado una base de datos de equipos europeos que contiene a todos los clasificados en la realidad para las tres competiciones (temporada 95/96), con sus plantillas, su entrenador, su escudo...



COPA DE EUROPA

La jugará siempre el vencedor del Scudetto. Por defecto, en consecuencia, la juega la Juventus de Turín, aunque en las posteriores ligas consecutivas la jugará aquel equipo que gane el campeonato liguero en PCCALCIO.

Desarrollo de la competición :

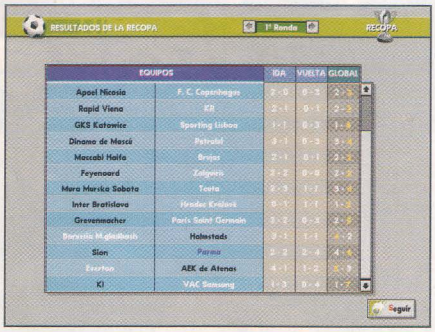
Se empezará a jugar con la liguilla de cuartos de final, por lo que el primer paso será asistir al sorteo que depare los cuatro grupos existentes.

Para este sorteo se ha tenido en cuenta la existencia de los cabezas de serie, lo que hace que no puedan coincidir más de dos equipos con esta consideración en el mismo grupo. Una vez sorteados los grupos, la liguilla se desarrolla con normalidad otorgando tres puntos por la victoria y uno por el empate. Al concluir, los dos primeros de cada grupo pasan a cuartos de final enfrentándose de la siguiente manera: por un lado del cuadro jugarán el primero del grupo A contra segundo del B y el primero del D contra segundo del C. El otro lado del cuadro, que ya discurre sin sorteos hasta la final, estará formado por el primero del grupo B contra el primero del A y el primero del C contra el segundo del D. Todos estos emparejamientos son ya eliminatorias a doble partido hasta la final, que se jugará a partido único en campo neutral.

Ingresos :

Por el mero hecho de participar tu equipo recibirá de la UEFA la cantidad de 200 millones, que engrosarán tu caja justo antes de jugar el primer partido de la liguilla. Aparte de este dinero, que es fijo, recibirás también 45 millones por cada partido que empates y 90 por cada partido que ganes. A todo esto habrá que añadir todo el dinero que recaudes en concepto de taquilla en los partidos, por lo que jugar la Copa de Europa será un gran negocio caso de que lo consigas con tu equipo.

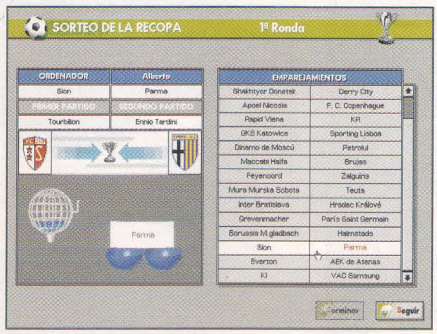
RECOPA DE EUROPA



Por defecto, el equipo que la juega es el Parma aunque, al igual que sucede con la Copa de Europa, en las ligas consecutivas podrán participar los equipos que ganen la Copa de Italia o la propia Recopa.

Desarrollo de la competición

Cada temporada iniciarán la competición 32 equipos, que se irán emparejando en eliminatorias a doble partido hasta la final. Por tanto, el torneo comienza en dieciseisavos de final y tiene dos fechas menos que la Copa de Europa y la Copa de la UEFA.
De los 32 equipos hay 8 cabezas de serie que no podrán enfrentarse entre sí hasta la tercera ronda. Por lo demás, el sorteo es puro.



La final se disputa entre las jornadas 33 y 34 de la Liga y es la única ronda de la competición que se disputa a partido único y en campo neutral. Los desempates en los encuentros de vuelta se harán mediante prórroga y lanzamientos desde el punto de penalty.

Ingresos :

En esta competición ingresarás tanto dinero como recaudes en taquilla los días de partido. Si llegas a la final te repartirás a partes iguales el dinero de la venta de entradas con el otro finalista. Además, si logras progresar y pasar las primeras rondas la televisión empezará a comprar los derechos de los partidos que disputes.

COPA DE LA UEFA

Es la competición con más equipos participantes, ya que cada año la comenzarán 64. Para la edición inicial los equipos italianos clasificados son la Lazio, el Milan, la Roma y el Inter, aunque en ligas consecutivas dentro de PCC se clasificarán los equipos que queden en los puestos 2, 3, 4 y 5 de la Liga. La única posibilidad de que uno de estos equipos no juegue la UEFA es que gane ese mismo año la Copa de Italia (jugaría entonces la Recopa), o alguna competición europea para la que se hubiera clasificado el año anterior. Si algún equipo entre el segundo y el quinto puesto se ganara el derecho a participar en una competición de mayor rango, dejaría su plaza de UEFA al siguiente clasificado en la Liga.

Desarrollo de la competición :

El desarrollo es exactamente igual al de la Recopa, es decir, a eliminatorias de doble partido, aunque con algunas pequeñas diferencias:

- Al participar 64 equipos en lugar de 32, hay una eliminatoria más, lo que hace que en tercera ronda se juegue Copa de la UEFA y no Recopa.
- En lugar de 8 cabezas de serie habrá 16, los cuales no podrán enfrentarse en las tres primeras eliminatorias.
- La final en la Copa de la UEFA se juega como el resto de las eliminatorias, es decir, a doble partido.

CDBasket´96: La enciclopedia inte

Si de verdad te gusta el baloncesto no busques más. En los apenas 12 centímetros que ocupa un CD Dinamic te ha preparado la más grande vídeo-enciclopedia interactiva de nuestro basket.

Empieza husmeando en su sistema de información: hasta el último dato que ha generado la ACB desde su inicio está a tu disposición. Los entrenadores, los árbitros y los más de 1100 jugadores que alguna vez han pisado una pista ACB con su foto, historial y estadísticas. Todos los clubes; su escudo, su palmarés, sus plantillas, su pabellón... Todos los partidos que se han jugado, casi 5000, con resultado, cancha, árbitros, incidencias... Y esto no es todo.

Sigue curioseando en CD BASKET96. En su interior están también las mejores jugadas de la Liga 94/95 en formato de vídeo digital. Mates, triples, asistencias, tapones... Son más de 300 jugadas y dispones de moviola. Para desconectar de todo y recrearte. Y si quieres volver al pasado pon en marcha el vídeo de recopilación realizado por Pedro Barthe con las jugadas históricas de los 13 años ACB.

El recorrido acaba con el Trivia-Basket, un juego con más de 7000 preguntas sobre la historia de la ACB que te hará cuestionarte seriamente si es verdad que sabes de baloncesto.

Y todo en un CD-ROM híbrido compatible Mac-Windows y con el PCBASKET 3.0 de regalo para los usuarios PC.

Esto es CDBASKET 96. Y el precio no es una errata.

A la venta en quioscos, librerías y tiendas de informática

Incluye la versión 3.0 de PCBASKET, el simulador de baloncesto definitivo

(Para ordenadores PC compatibles y Mac™DOS compatibles)

CDBasket 96

Multimedia para incondicionales del Basket

Internet te espera

¿A qué esperas tú?

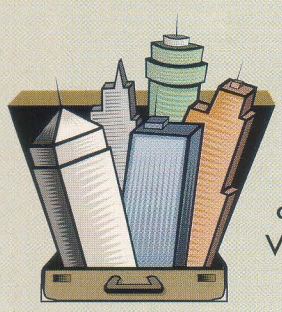
canal DINAMIC

Tu puerta a Internet por 27 pesetas al día

1

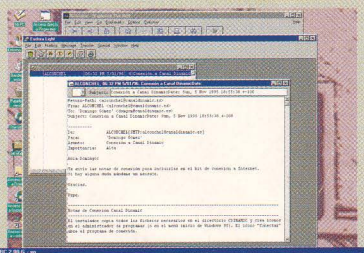
Internet en el mundo

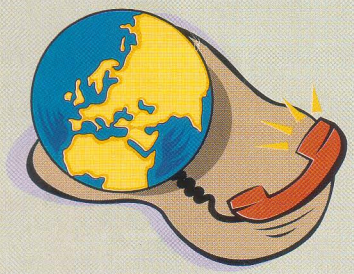
40 millones de personas están ya conectadas a Internet. Cada mes aumenta en 4 millones la cifra de usuarios. Estos son los servicios "Full Internet" que podrás utilizar:



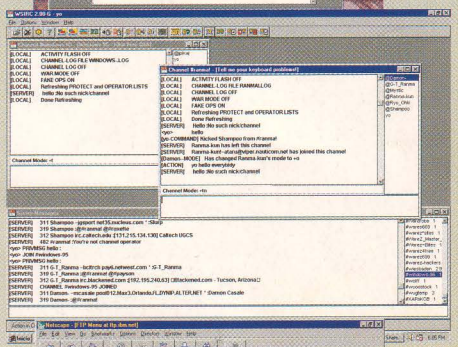
WWW Toda la información disponible en miles de servidores de todo el planeta con el interface de usuario más intuitivo que se conoce. ¡Millones de páginas WEB a tu disposición!

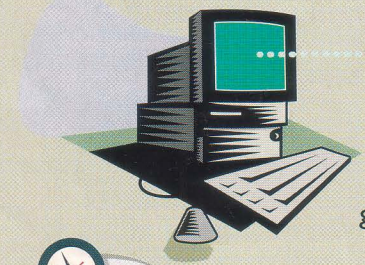
E-MAIL Buzón de correo electrónico confidencial desde y hacia cualquier lugar del mundo. El más eficaz, rápido y económico sistema de comunicación existente ¡Puedes incluir textos, sonidos, imágenes y cualquier cosa que se te ocurra!



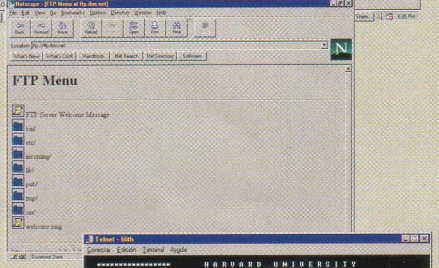


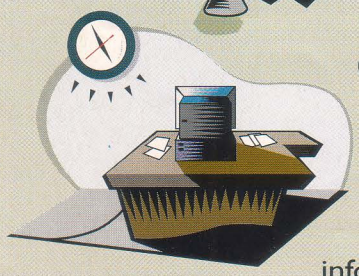
IRC Conversaciones On Line sobre cualquier tema concreto, con otras personas o grupos con intereses comunes. ¡Saca conclusiones, diviértete, opina, participa!



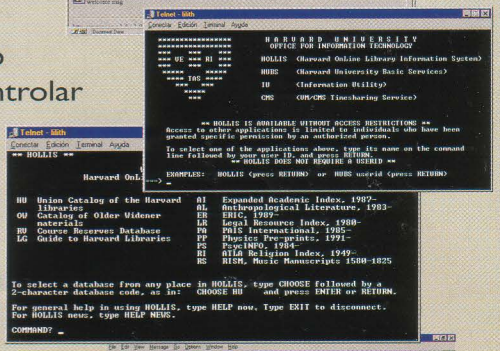


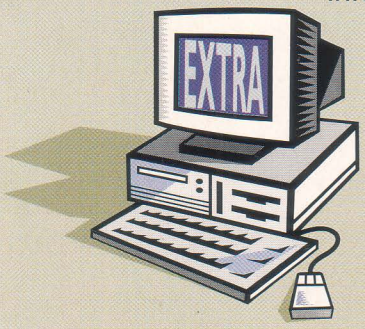
FTP Programas, drivers, ficheros, demos, actualizaciones, extensiones, parches, etc... a tu alcance desde cualquier lugar del mundo, en pocos minutos. ¡La más gigantesca BBS que jamás haya existido!



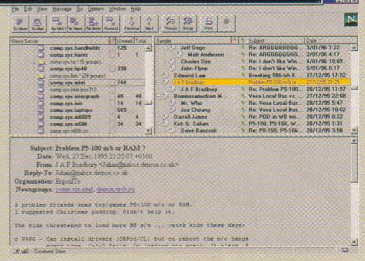


TELNET A través del servicio TELNET puedes controlar otros ordenadores de cualquier parte del mundo remotamente. ¡Como si realmente estuvieses allí manejándolo, consultando información, haciéndolo trabajar para tí!





NEWS Más de 15.000 grupos de discusión en los que puedes intervenir para dejar constancia de tu opinión sobre cualquier tema imaginable. ¡Tus dudas resueltas con la experiencia de los demás!



2 Internet en Canal Dinamic

En Canal Dinamic ofrecemos la mejor conexión posible en la actualidad a Internet:

● Todos nuestros módems son Motorola de última generación, con velocidades de 28.800 baudios, para que puedas disfrutar de una conexión rápida y fiable.

● Ancho de Banda de **256K** directamente con Internet a través de Londres, lo que significa cuatro veces más rapidez y mayor volumen de datos transportados que los clásicos sistemas de 64K.

● Acceso desde 34 ciudades en España, con coste de llamada metropolitana. (aproximadamente 120 pesetas la hora). ¡No más conferencias ni números 902!.

34 Nodos de conexión con llamada local

● Kit de conexión a Canal Dinamic completamente gratis para nuestros socios, incluyendo Manual de Instrucciones y software de conexión y servicios.

● Dirección privada de E-Mail con 4 Megas reservados en nuestro disco duro para tu correo, totalmente gratuitos.

Acceso directo

● Direcciones de E-Mail privadas adicionales para tus familiares o compañeros de trabajo por sólo 500 Ptas. al año.

● Tu propia página WEB gratis. Puedes crear, si lo deseas, tu propia página WEB de presentación, para que pueda ser visitada desde todo el mundo.

● Servicio de Asistencia Técnica especializada para resolver los problemas que se te puedan presentar en nuestra conexión.

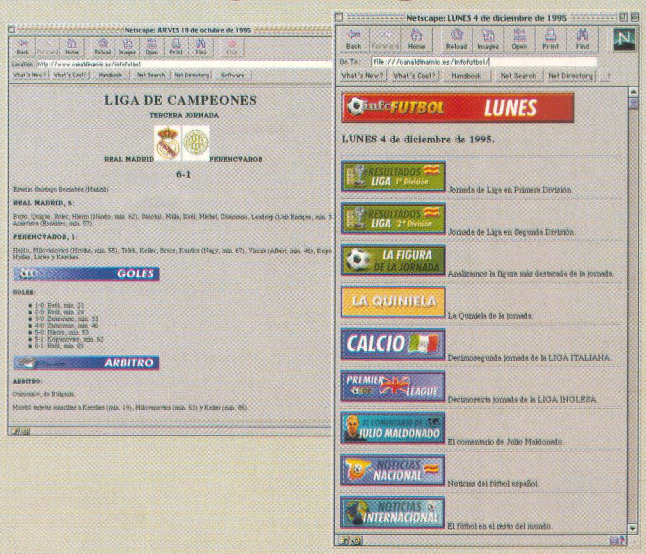
● Información On Line sobre tu cuenta, con todos los datos sobre horas consumidas, horas pendientes, cargos efectuados, etc...

3 Canal Dinamic en Internet

Canal Dinamic aporta nuevos contenidos editoriales On Line a la red mundial. Entre ellos cabe destacar:

● **PCMANÍA ON LINE**. La revista PCMANÍA con todos los contenidos publicados, además de nuevas secciones, sistemas de clasificación temática, índices, búsquedas, etc... Actualizada diariamente y de consulta gratuita exclusiva para usuarios de Canal Dinamic.

● **INFOFUTBOL INTERNET**. El sistema de información futbolística internacional más actualizado y completo, disponible 24 horas al día, 365 días al año. Incorporación diaria de novedades. Consulta gratuita exclusiva para usuarios de Canal Dinamic.



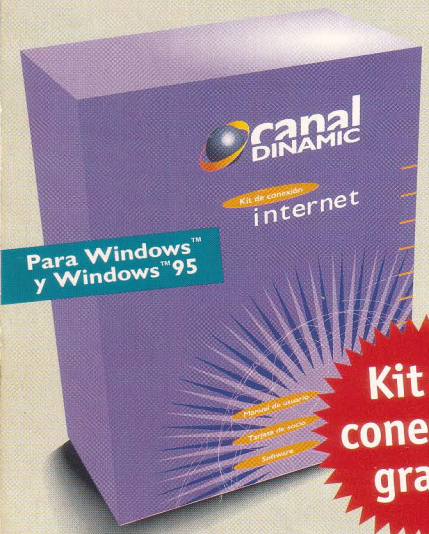
4

Entra en Internet por 27 Ptas al día

Hazte socio de Canal Dinamic en las condiciones que más te interesen...

Todos los precios incluyen IVA

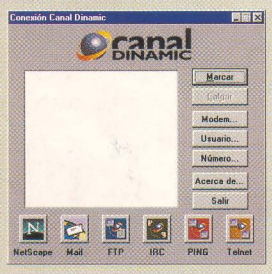
Trimestral	Semestral	Anual
3	6	12
3 horas gratis al mes	3 horas gratis al mes	3 horas gratis al mes
3.950 Ptas. (I.V.A. incluido)	5.950 Ptas. (I.V.A. incluido)	9.950 Ptas. (I.V.A. incluido)
coste efectivo mensual: 1.316 Ptas/mes	coste efectivo mensual: 991 Ptas/mes	coste efectivo mensual: 829 Ptas/mes



Kit de conexión gratis

Horas adicionales

Tarifa DIURNA de 08:00 a 22:00	360 Ptas. hora (I.V.A. incluido)
Tarifa NOCTURNA de 22:00 a 03:00	240 Ptas. hora (I.V.A. incluido)
Tarifa BUHO de 03:00 a 08:00	180 Ptas. hora (I.V.A. incluido)



El Kit de conexión incluye: el software para conectarse a Canal Dinamic, la tarjeta de socio y los manuales.

Aprovecha los inmejorables precios oferta en módem FAX SupraExpress™ al hacerte socio de Canal Dinamic

Módem con **5** años de garantía del distribuidor oficial en España

	Precio de mercado	Ahorro
Módem FAX SupraExpress™ externo 14.4 Plus		
Oferta Canal DInamic 17.995 (I.V.A. incluido)	24.578	6.583
Módem FAX SupraExpress™ externo 28.8 PnP		
Oferta Canal DInamic 29.995 (I.V.A. incluido)	41.905	11.910

Recorta o fotocopia este cupón y envíalo a Canal Dinamic, Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, MADRID, o envíalo por FAX al número 91 651 81 84.
También puedes hacerte socio llamando a nuestro teléfono 902 11 13 15

Si, deseo hacerme socio de Canal Dinamic en la modalidad que a continuación detallo:

- ❑ Modalidad Trimestral. (Incluye kit de conexión gratis) ..... **3.950 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ❑ Modalidad Trimestral + MODEM SupraExpress™ 144 Plus. (Incluye kit de conexión gratis) ..... **21.945 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ❑ Modalidad Trimestral + MODEM SupraExpress™ 288 PnP. (Incluye kit de conexión gratis) ..... **33.945 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ❑ Modalidad Semestral. (Incluye kit de conexión gratis) ..... **5.950 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ❑ Modalidad Semestral + MODEM SupraExpress™ 144 Plus. (Incluye kit de conexión gratis) ..... **23.945 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ❑ Modalidad Semestral + MODEM SupraExpress™ 288 PnP. (Incluye kit de conexión gratis) ..... **35.945 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ❑ Modalidad Anual. (Incluye kit de conexión gratis) ..... **9.950 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ❑ Modalidad Anual + MODEM SupraExpress™ 144 Plus. (Incluye kit de conexión gratis) ..... **27.945 Ptas.** (I.V.A. incluido)
- ❑ Modalidad Anual + MODEM SupraExpress™ 288 PnP. (Incluye kit de conexión gratis) ..... **39.945 Ptas.** (I.V.A. incluido)

Seleccione la modalidad de envío que prefiera:

- ❑ Por **correo** sin módem (gastos de envío 495 Ptas.)
- ❑ Por **agencia** con módem 14.4 (gastos de envío 2.400 Ptas.)
- ❑ Por **agencia** sin módem (gastos de envío 1.500 Ptas.)
- ❑ Por **agencia** con módem 28.8 (gastos de envío 3.100 Ptas.)

Nombre: .....
Apellidos: .....
Fecha de nacimiento: ..... /..... /..... /DNI: .....
Dirección: .....
Localidad: .....
Código Postal: ..... Teléfono: .....

FORMA DE PAGO

❑ Contra reembolso
❑ Visa Núm.: _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _ _
Titular: .....
Caducidad: .....

Firma

PCCALCIO

Ciruelos 4, 28700 San Sebastián de los Reyes, MADRID
91 653 63 93

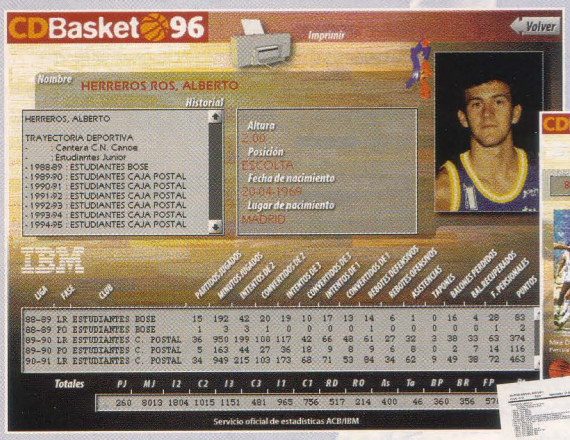
902 11 13 15
Teléfono de información

ractiva del baloncesto profesional.

Jugadores, entrenadores, árbitros y clubes

La base de datos más completa del baloncesto, avalada por ACB e IBM

Sólo *las estadísticas de los más de 1100 jugadores ocuparían cientos de páginas en un libro. En CDBASKET no son más que el principio. Su historial, su palmarés y su foto, el análisis de todos los entrenadores y árbitros, la historia de todos los clubes y una reseña de los casi 5000 partidos disputados terminan de conformar un arsenal de datos irrepetible.*



Desde la primera liga ACB hasta la 95/96

Las Ligas ACB

13 años de baloncesto estelar

Puedes realizar impresiones de las fichas técnicas

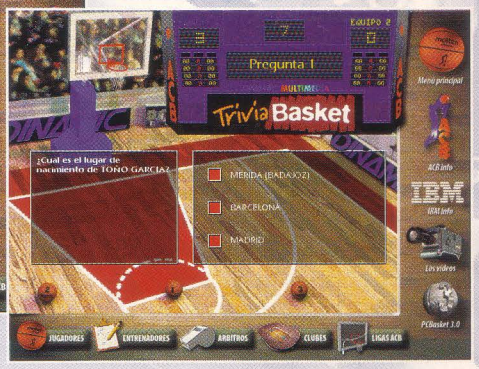
Un CD-ROM imprescindible para los amantes del basket

Los Vídeos

Más de 50 minutos de vídeo digital con las mejores jugadas

TriviaBasket

Pon a prueba tus conocimientos



Momentos estelares

Los mejores momentos de la ACB en un vídeo espectacular

La Moviola te permite analizar cada jugada paso a paso

Disponible en versión CD-ROM Multiplataforma

W
CD-ROM multiplataforma
PC Windows™ y Mac™OS
M

Por sólo: 4.950 Pts.

Producto Licenciado Oficial

Aquella *jugada que se quedó en tu retina está aquí, seguro. Porque hemos seleccionado más de 300 de la última Liga, las más espectaculares. Pulsa el PLAY y disfrútala. Pide una repetición y analízala. Mírala ralentizada y recréate. O échale un vistazo al pasado: tienes un vídeo de los grandes momentos ACB desde 1984. Y si dices que sabes de baloncesto juégate un Trivia-basket. A lo mejor resulta que no sabes tanto.*

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

La primera ronda, correspondiente a 1/32 de final, se disputará entre las jornadas 2 y 3 de la Liga. El partido de ida de la final será entre la 32 y la 33 y el de vuelta tras finalizar la Liga.

Ingresos :

En esta competición también ganarás lo que recaudes en concepto de taquilla en los partidos disputados en casa, entre los que se encontrará la final si es que llegas a disputarla. En cualquier caso, y como sucede en la Recopa, la televisión puede empezar a interesarse por los derechos de tus partidos si logras pasar las primeras eliminatorias.

El sistema sancionador en las tres competiciones europeas es como en la realidad: la expulsión en un partido acarrea la sanción en el siguiente, así como la acumulación de dos tarjetas amarillas aun en partidos distintos.

◆

15.- LIGA ARCADE

Esta opción reproduce fielmente el campeonato de la temporada 95/96, siguiendo el calendario real. Puedes jugar con cualquier equipo de serie A o serie B, enfrentándote con el resto, que podrán estar controlados por el ordenador o por tantos jugadores humanos como equipos hay.

En la Liga arcade tu habilidad en el manejo de los jugadores es la clave del éxito. El manejo es el descrito en el punto 11 de esta revista.

El programa te permite comenzar una Liga nueva o cargar una previamente grabada en el disco.

LIGAS CONSECUTIVAS

La versión 4.0 mantiene el concepto de ligas consecutivas tanto para la liga arcade como para la entrenador y la manager. Existe también en la nueva liga pro-manager.

MENÚ LIGA ARCADE

Desde el menú podremos acceder a la clasificación de la Liga, a los resultados de la jornada, a la disputa de un partido o a grabar nuestra posición en la Liga para cargarla en otro momento.

CLASIFICACIÓN Y RESULTADOS

Al seleccionar con el ratón sobre el icono de resultados observarás el panel completo de la jornada. Esta opción sirve también como calendario completo de la temporada, ya que pinchando sobre las flechas que hay a los lados del número de jornada podrás ver los enfrentamientos desde el principio de la Liga hasta el final. Seleccionando el icono correspondiente, podrás ver también la Serie B.
Desde esta pantalla podrás también acceder a los resultados de las nuevas competiciones que alberga PCCALCIO: Copa de Italia, Copa de Europa, Recopa y Copa de la UEFA.

Si entras en "clasificación" podrás ver la tabla del campeonato correspondiente a la jornada en la que te encuentres. Al lado del puesto de cada equipo hay una flecha o un cuadrado. Si la flecha es hacia arriba significa que en la jornada anterior ese equipo estaba peor clasificado. Si la flecha es hacia abajo, que ese equipo ha perdido puestos. Si hay un cuadrado es porque ese equipo se mantiene en el mismo puesto. A la derecha de cada equipo tienes sus números de la temporada: partidos jugados, ganados, empatados, perdidos, goles a favor, en contra, puntos y positivos o negativos. Existe también el icono para acceder a la Serie B.

Goleadores :

Dentro de la pantalla de clasificación verás también el icono "goleadores". Pinchando sobre él accederás a la tabla de máximos goleadores del campeonato, otra de las novedades de PCF4.0 aplicada a PCCALCIO. Esta lista de goleadores estará también disponible en las ligas Entrenador, Manager y Pro-manager.

PANTALLA DE COMIENZO DE PARTIDO

Se jugarán todos los partidos donde intervenga cualquiera de los jugadores humanos. Antes de cada enfrentamiento aparece la pantalla de comiezo de partido indicando la jornada y los equipos que se van a enfrentar (donde el que aparece en la izquierda es el que juega en casa). Esta pantalla te permite también elegir los controles, la duración del partido y el tamaño del campo.

Nota: Las teclas predefinidas producen el mínimo de interacciones que dificulten el control de los jugadores. Si utilizas la opción de redefinir teclado debes tener en cuenta que determinadas combinaciones de teclas pueden producirlas.

PANTALLA FIN DE PARTIDO

Indica el resultado, los jugadores y minutos que han marcado los goles y las tarjetas mostradas.

FIN DE LIGA

Cada jornada, y desde el menú principal, podremos informarnos de los resultados y la clasificación. Al final del campeonato habrá un campeón.
¡¡ MUCHA SUERTE!!

LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUGADORES EN LA LIGA ENTRENADOR Y MANAGER

Cada jugador en el campo actuará con sus características personales de juego, resumidas en cuatro parámetros: velocidad, resistencia, agresividad y calidad; además, habrá que tener en cuenta su función: cada jugador tiene asignado un rol según sus características reales de juego. Estos roles, que se detallan en esta revista antes del punto dedicado a la Liga Pro-Manager, podrán verse en la base de datos para saber en qué posición o posiciones debe ser utilizado cada jugador. Saber qué roles puede desempeñar cada jugador es importante ya que sacar a un fútbolista de sus posiciones habituales le hará rendir muy por debajo de su nivel.

En cuanto a los parámetros, la velocidad la comprobaremos en carrera. La resistencia afecta a la velocidad con la que el jugador pierde o recupera energía. Los jugadores más agresivos tienen más posibilidades de cometer faltas aunque también roban el balón con más facilidad. La calidad hace que a un jugador le sea más fácil o difícil robarle el balón y determina también su facilidad goleadora.

Tendremos que ir construyendo nuestro equipo titular colocando a los jugadores según sus características en los lugares más adecuados a la táctica que queramos utilizar.
Pero ahí no queda todo, ya que cada uno de los más de 800 jugadores tiene unos parámetros ocultos que ayudan a que su juego en el campo se asemeje a su juego en la realidad. Estos parámetros ocultos son: regate, remate, pase y tiro. Para que te hagas una idea, jugadores como Zola, André Cruz, o Roberto Carlos... (grandes lanzadores de faltas y a larga distancia) poseen parámetro de tiro. Jugadores como Di Matteo, Paulo Sousa o Albertini (grandes pasadores), parámetro de pase. Roberto Baggio, Savicevic... tienen parámetro de regate y Weah, Vialli, Boksic, Fonseca... tienen el parámetro oculto de remate. La eficacia de este parámetro la comprobarás cuando pruebes a aprovechar las grandes especialidades de cada jugador. Existen, por supuesto, jugadores que cuentan con varios parámetros a la vez.

◆

16.- LIGA ENTRENADOR

En esta liga debes tomar las decisiones como entrenador. Deberás hacer las alineaciones, los cambios, las tácticas, decidir los marcajes al hombre... Cuentas para ello con un elemento importante: todas tus indicaciones serán seguidas con gran disciplina por los componentes de tu plantilla.

El desarrollo de la competición es similar a la Liga arcade, pero debes tener en cuenta los siguientes elementos:

MENU LIGA ENTRENADOR

Junto con la posibilidad de ver la clasificación y los resultados de la jornada (únicas opciones de la Liga Arcade), en la liga entrenador dispones de otras prerrogativas como entrenador de tu equipo:

ALINEACIÓN

De los jugadores que componen tu plantilla debes elegir un once inicial y 5 jugadores más para el banquillo. Por defecto encontrarás una alineación (la más habitual en la realidad) en cada equipo aunque realizar cambios en ella es muy sencillo: selecciona el jugador a sustituir y, a continuación, el que le sustituye, que ocupará su puesto entre los titulares.

No existe ninguna limitación a la hora de decidir la alineación. Aun así, trata de ser cuidadoso en tus alíneaciones y no olvides que no puedes poner a cualquier jugador en cualquier puesto. Si cambias jugadores de su demarcación habitual, estos no jugarán a pleno rendimiento y el equipo se resentirá gravemente. Este hecho es muy importante y lo podrás comprobar por ti mismo. Lo que tampoco hemos olvidado es que existen muchos jugadores polivalentes, a los que sí podrás usar en distintas posiciones incluso dentro de las tres líneas (defensa, media y delantera). Si no estás seguro en algún momento consulta la base de datos.

La misma pantalla de alineación nos aparece también en el descanso y al pedir algún cambio en el transcurso del partido. En ella encontramos información sobre cada uno de los jugadores de la plantilla. En la parte derecha, sobre un campo de fútbol, podrás ver su posición de defensa y ataque sobre el campo y su área de actuación. En la parte izquierda, en el listado de la plantilla, verás sus características técnicas valoradas con cinco parámetros entre 0 y 99: velocidad, resistencia, agresividad, calidad y energía. Esta última estará siempre en 99 hasta el comienzo del partido.

TÁCTICAS

Definida la alineación debes elegir la táctica que creas más adecuada para el rival con el que te vayas a enfrentar.En todos los equipos tienes definida una táctica por defecto (la que emplea el equipo en la realidad) que incluye demarcaciones en defensa y ataque de los jugadores y sus áreas de actuación, pero puedes elegir entre

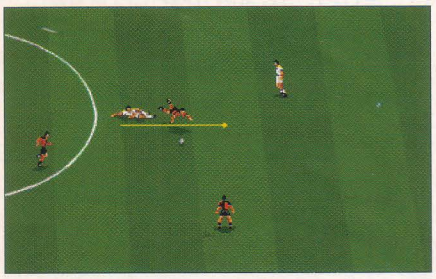
seis predefinidas (3-4-3, 4-4-2, etc..) o puedes diseñarte tu propia táctica y grabarla o cargarla cuando lo creas conveniente.

Cambiar :

Crear tu propia táctica es realmente fácil y muy útil dependiendo del rival. Cada jugador está representado en el campo por su dorsal, pudiendo situarlos en las posiciones que deben ocupar en defensa (señaladas por un círculo) y en ataque (senaladas por una flecha). Una vez sus posiciones están marcadas, debes definir su área de actuación moviendo los cursores blancos que aparecen en las esquinas de las áreas introducidas por defecto. Los jugadores saltarán al campo con estas indicaciones y las seguirán fielmente. Debes tener en cuenta que cada jugador tiene más calidad en su demarcación y que a áreas más grandes el jugador se cansará más y le será más difícil abarcarlas. Sopesa todos estos datos cuando estés diseñando tus tácticas.

ENTRENAMIENTO ESPECÍFICO

Desde la pantalla de tácticas debes decidir el entrenamiento específico de tu plantilla; dispones de un tiempo total y debes distribuirlo entre las tres líneas del equipo dependiendo del planteamiento, defensivo u ofensivo, que quieras dar al partido.



El entrenamiento específico es más efectivo si la táctica que decides es concordante con él. Si quieres plantear un partido ofensivo, además del entrenamiento de la línea de ataque es conveniente que dispongas un planteamiento ofensivo.

VER RIVAL

En la pantalla de VER RIVAL podrás ver la alineación de tu equipo y la del próximo rival, indicándose las características técnicas de cada uno de los jugadores y la media de cada equipo.

Estudiar a nuestro rival es importante para tomar las decisiones sobre nuestra alineación, tácticas y entrenamiento específico. No es lo mismo jugar contra un grande en su estadio que contra un recién ascendido en nuestro propio feudo.

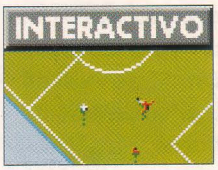
TIPOS DE PARTIDO

Una vez tomadas todas las decisiones desde tu puesto de entrenador, y tras pinchar sobre el icono de "jugar", aparece la pantalla de comienzo de partido. Desde ella podrás elegir la duración del encuentro, el tipo de partido y el tamaño del campo.

Hay 3 tipos de partidos:

1.- Resultado: Para aquellos jugadores que sólo quieren que influyan sus decisiones como entrenador. El ordenador analiza tus decisiones, las características técnicas de los jugadores de ambos equipos, el equipo que actúa como local... y decide el resultado más probable siempre teniendo en cuenta que en fútbol siempre hay sorpresas... y con bastante frecuencia.

2.- Visionado: Ves el partido en la pantalla del ordenador como si fuera una retransmisión de televisión. Esta opción es la que más te acerca al papel de un auténtico entrenador ya que, aparte de retocar la táctica o hacer cambios, tan sólo podrás sufrir y morderte las uñas esperando que tus jugadores estén a la altura.



3.- Interactivo: Esta opción suma a un partido arcade, donde tu habilidad en el manejo del simulador es la clave, todas las decisiones que hayas tomado como entrenador. Los jugadores serán los que hayas alineado (aunque podrás hacer cambios) y la situación en el campo será la que hayas definido en la pantalla de tácticas.

Tanto en el partido visionado como en el interactivo deberás decidir el tiempo del partido y el tamaño del campo. Recomendamos el campo completo a los jugadores que prefieran disponer de una visión global del partido, y el ampliado a los que crean más en su habilidad sobre el terreno de juego.

EMPAREJAMIENTOS

Esta opción de PCCALCIO 4.0 te permite decidir los marcajes al hombre. Selecciona el jugador de tu plantilla y, a continuación, el jugador rival con el que quieras emparejarlo. A la derecha de la pantalla se visualiza un campo donde puedes ver las áreas y las posiciones de

defensa y ataque de los jugadores para tomar las decisiones con toda la información en tus manos. Existen tres áreas de actuación de los marcajes:

Área defensiva:

Los defensas efectuarán los marcajes en el área que se limita desde el comienzo de su campo hasta la línea de emparejamientos señalada con una D. Si quieres desplazar la línea hacia delante o hacia atrás sólo tienes que "pinchar" la D con el cursor del ratón y moverla a derecha o izquierda.

Área media:

Los medios efectuarán los marcajes en el área que se limita desde el comienzo de su campo hasta la línea de emparejamientos señalada con una M. Si quieres desplazar la línea hacia delante o hacia atrás solo tienes que "pinchar" la M con el cursor del ratón y moverla a derecha o izquierda.

Área de ataque:

Los delanteros efectuarán los marcajes en el área que se limita desde la línea de emparejamientos señalada con una M hasta el final del campo contrario.

DESARROLLO DE LA LIGA

El desarrollo de la liga es igual al descrito en la LIGA ARCADE con la incorporación de las posibilidades incluidas en este punto.

TARJETAS

Durante el transcurso del encuentro el árbitro podrá sancionar a los jugadores con tarjetas amarillas o rojas.
PCCALCIO 4.0 contempla la expulsión de los jugadores por doble amarilla o roja directa y la sanción de un partido por acumulación de cinco amarillas o por expulsión en un partido. Si mantienes en el once inicial a un jugador sancionado el árbitro no le permitira jugar y tendrás un jugador menos en el campo.

LESIONES

También se pueden producir lesiones de jugadores, tanto en los partidos como en las sesiones de entrenamiento, al igual que sucede en la realidad. En cualquier caso, siempre tendrá más posibilidades de caer lesionado un jugador que reciba una dura entrada en un partido, así como los jugadores que más minutos jueguen durante la temporada. El programa te indica en la pantalla de alineación qué jugador o jugadores tienes lesionados y cuántas semanas durará su convalecencia.
Si mantienes algún jugador lesionado en el once inicial, saltarás al terreno de juego con un jugador menos, ya que los médicos del club no permiten que la lesión de un jugador se pueda agravar por negligencia del entrenador.

EL "SPAREGGIO"

En Italia el sistema de competición liguero es prácticamente igual que en España aunque existe una diferencia sustancial cuando, a final de temporada, dos equipos están empatados a puntos en un puesto importante que decida el campeón, los equipos que participan en la UEFA, el descenso a serie B o el ascenso a serie A. En nuestra competición, cuando esto sucede, se atiende a los enfrentamientos directos entre los dos equipos empatados y, si son idénticos, a la diferencia general de goles. En Italia esto sólo surte efecto durante la temporada. Al concluir ésta, dos equipos empatados a puntos disputan un partido de desempate en campo neutral conocido como "Spareggio" (desempate). Y si son más de dos los equipos empatados, se repasan todos los resultados entre ellos durante la liga jugando el spareggio los dos mejor clasificados en esa hipotética liga.
El vencedor de ese único partido consigue la plaza deseada ya sea el Scudetto, la Copa de la UEFA, la permanencia o el ascenso a serie A.

◆

17.- LIGA MANAGER

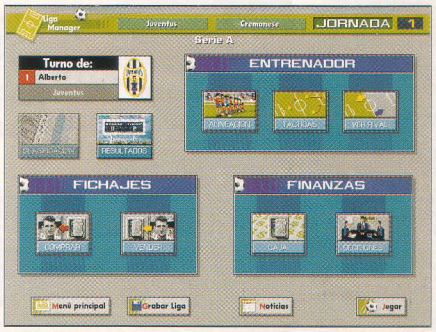
El control sobre el equipo es total. Además de las decisiones de entrenador tienes que encargarte de las de manager: fichajes y finanzas.

Tu acierto en las decisiones económicas y tu habilidad en el fichaje de jugadores serán fundamentales a la hora de conseguir tu objetivo.

El desarrollo de la competición es similar a la Liga entrenador, pero debes tener en cuenta los siguientes elementos:

MENÚ LIGA MANAGER

Junto con la posibilidad de ver la clasificación y los resultados de la jornada, y de tomar decisiones como entrenador, puedes realizar fichajes y controlar las finanzas del club.



FICHAJES

Como en la Liga real, realizar fichajes y vender jugadores es importantísimo para las aspiraciones y finanzas de un club.

COMPRAR JUGADORES

Aparecen en pantalla los jugadores que se encuentran transferibles, junto a sus características técnicas, demarcación y precio.

Estrellas internacionales :

Además de los jugadores de equipos españoles, pueden aparecer estrellas

Presentamos la versión 3.0 de

- Base de datos con los 20 equipos de la ACB
- Estadísticas ACB: históricas y comparadas.
- Liga Regular + Play Offs ´95
- Basket Manager: tácticas, fichajes y finanzas.
- "Dinamic All Star": enfréntate a las grandes estrellas de USA y Europa.
- Realidad Total: más de 1.200 posiciones de animación, 5 nuevos tipos de Mate, ganchos, bandejas, repetición de jugadas, diferentes alturas y rasgos físicos de los jugadores.
- Ficha del jugador en la cancha
- Estadísticas acumuladas de los partidos simulados

PRODUCTO LICENCIADO OFICIAL

ACB

PCBASKET

El programa de baloncesto definitivo

PCBASKET: Realidad Total.

Los 20 Equipos ACB

Dinamic All Stars

Enfréntate a las selecciones USA y Europa

Realidad Total

Más de 1.500 animaciones para un control definitivo de la simulación

Liga Regular

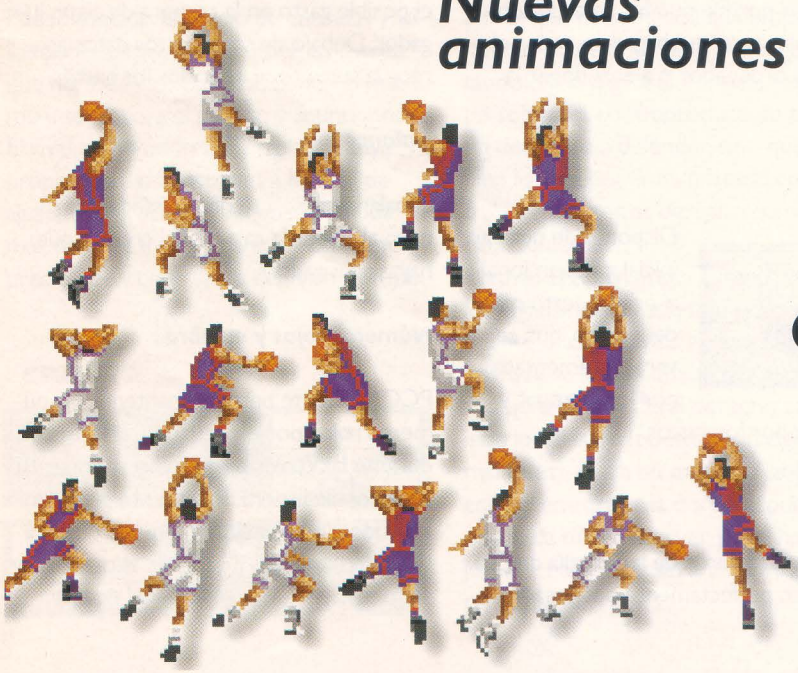
La Liga ACB al completo

y Play Offs '95

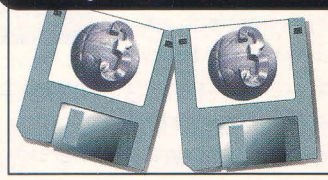
Basket Manager

Tácticas, Fichajes y Finanzas

Nuevas animaciones



Disponible en versión disquetes para PC-DOS



Por sólo: 2.950 Pts.

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE

DINAMIC MULTIMEDIA

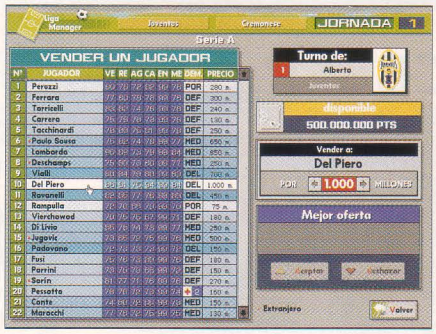
internacionales. Sus características técnicas están acordes con su precio ya que todos ellos son grandísimos jugadores muy cotizados en el mercado internacional. Aun así, podrán aparecer entre las estrellas futbolistas muy jóvenes aún semidesconocidos pero de gran calidad. Si tienes la oportunidad de fichar alguno hazlo; aportan mucha calidad a un precio razonable.

Ofertas económicas :

En la parte derecha de la pantalla de compra podrás ver el dinero que tienes disponible. A la izquierda tienes el listado de jugadores que, por distintos motivos, han sido declarados transferibles por sus clubes. Selecciona el jugador que quieras comprar; si pones el montante total de su cláusula de rescisión, el fichaje es seguro y el jugador se incorpora inmediatamente a tu plantilla.
También puedes realizar una oferta inferior, aunque en este caso el equipo dueño de los derechos del jugador se lo piensa durante algún tiempo y, transcurrido éste, puede rechazar tu oferta perdiendo el turno para comprar a ese jugador y teniendo la posibilidad de que se adelante otro equipo. Llegado el caso, tú decidirás lo más conveniente para tu equipo.

VENDER JUGADORES

Del conjunto de tu plantilla puedes declarar transferible a cualquiera de tus jugadores. Cada uno de ellos tiene la cláusula de rescisión que figura en su contrato, aunque tú podrás solicitar más o menos dinero por él según las circunstancias. Cuanto más bajo sea el precio más posibilidades tienes de venderlo, pero menos rentable será para tus arcas.



Si se producen ofertas, en el transcurso de las siguientes jornadas PCCALCIO te informa de la de mayor importe; puedes aceptarla o rechazarla. En el caso de que no hubiera ofertas o de que la rechaces, puedes mantener durante más jornadas al jugador en venta o sustituirlo por otro (seleccionándolo del listado de tu plantilla). Si deseas quitarlo de la venta y no poner a otro, pincha sobre la posición del jugador en la lista.

Si algún equipo iguala el precio que has pedido por el jugador, el fichaje se realizará automáticamente.

FINANZAS

La gestión de las finanzas del club te permite mejorar tu plantilla y primar a tus jugadores para poder terminar la temporada lo más alto posible en la tabla; pero no es tarea fácil: cuidado con cometer imprudencias porque puedes llevar al equipo a la ruina y verte obligado a ceder el control al ordenador o a abandonar la Liga.

CAJA

Dispones de una caja inicial, proporcional al presupuesto real del equipo, que se verá incrementada por los ingresos y mermada por los gastos.

Ingresos :

En la parte izquierda de la pantalla de caja podrás ver, perfectamente desglosados, los ingresos que tiene tu club a lo largo de la temporada. En orden descendente aparecen los ingresos en concepto de taquilla, publicidad estática y retransmisión por TV según las distintas competiciones. En el caso de la Copa de Europa, en lugar de ingreso por TV verás lo recaudado por punto conseguido. Debajo de las cuatro competiciones aparece el montante de cualquier operación de traspaso de un jugador de tu plantilla que hagas. Al final, la suma total de todos los ingresos.

Gastos :

Los gastos aparecen en la parte derecha de la pantalla. Los generales, que son fijos, los deberás pagar semanalmente y corresponden al pago de empleados, fichas de jugadores y desplazamientos. El siguiente apartado es el de los créditos y te muestra el dinero que has pagado esa semana por devolución y por el 12% de intereses. En el último apartado verás lo desembolsado en primas a los jugadores y el posible gasto en la compra de algún jugador. Debajo de todos estos datos aparece la suma total de todos los gastos.

Balance :

El balance refleja tu disponibilidad de dinero al sumar la caja con el crédito que hayas solicitado.

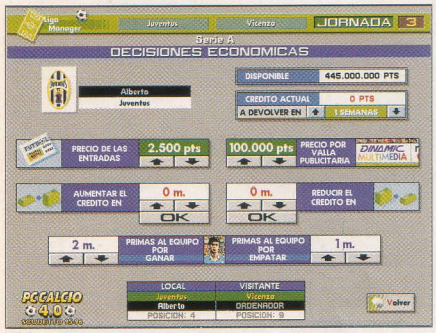
Números rojos y quiebra :

PCCALCIO te permite mantener los números rojos por espacio de tres semanas, durante las cuales podrás recomponer tu situación financiera. Pasado ese plazo sin solucionar la situación tu equipo quiebra. Cuando hay otros jugadores el ordenador se hace cargo de la gestión del equipo;

cuando juegas solo te impide continuar la Liga debiendo comenzar de nuevo.

DECISIONES ECONÓMICAS

Desde esta pantalla realizas las decisiones económicas, que se verán reflejadas en la situación de tu caja.

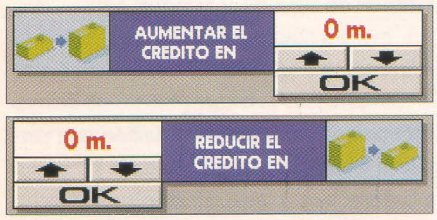


Dispones de información sobre el dinero que tienes en caja, del crédito del que dispones y del número de semanas que tienes para devolverlo.

PRECIOS

Puedes decidir el precio de entradas y vallas publicitarias. Debes tener en cuenta que no todos los partidos tienen el mismo interés para el público y anunciantes. El rival, su posición en la tabla y la tuya propia son fundamentales a la hora de ajustar los precios. A veces se recauda más con una mayor entrada y un menor precio que viceversa. La decisión es tuya.

CRÉDITO



Puedes aumentar el crédito hasta un nivel máximo que depede del presupuesto real de cada equipo. También puedes decidir el número de semanas para devolverlo, pero teniendo en cuenta que el máximo viene determinado por el número de jornadas que restan para el final de la temporada, es decir, antes de comenzar dispondrás de 34 semanas (38 en Serie B) y en la última jornada sólo de una.

También puedes disminuir el crédito en el importe que decidas en una jornada concreta, reduciendo de este modo el importe de los intereses.

PRIMAS

Puedes primar a tu equipo por ganar o empatar. El importe de las primas se incrementa dependiendo del presupuesto real del equipo, teniendo cada uno un límite máximo por partido. A mayor prima, mayor motivación de tus jugadores sobre el terreno de juego.

LAS CARACTERÍSTICAS DE LOS JUGADORES EN LA LIGA PRO-MANAGER

Los roles :

Cada jugador en PCC4.0 tiene asignado un rol que determinará su comportamiento sobre el terreno de juego ajustándolo a la realidad. Por esta razón ya no sólo será contraproducente poner a un delantero a defender, sino que también lo será poner a un lateral como central o a un interior derecho como interior izquierdo.
Pero es también importante advertir que los jugadores se resienten en su rendimiento más o menos en función de la labor que se les encomiende: no es lo mismo poner a un lateral derecho como interior diestro (puestos con algunas similitudes), que a un extremo izquierdo como central por la derecha, puestos que nada tienen que ver y que harían al jugador bajar muy severamente en su rendimiento.

En consecuencia, será muy importante que conozcas bien las cualidades de todos los jugadores que compongan tu plantilla ya que la temporada es muy larga y, seguro, habrá lesiones y sanciones.

Los roles existentes son los que se detallan a continuación:

1. Portero
2. Lateral derecho.
3. Lateral izquierdo.
4. Líbero.
5. Central por la izquierda.
6. Central por la derecha.
7. Centrocampista exterior diestro.
8. Centrocampista interior diestro.
9. Delantero centro.
10. Medio centro organizador.
11. Centrocampista exterior zurdo.
12. Extremo derecho.
13. Media punta por el centro.
14. Extremo izquierdo.
15. Centrocampista organizador defensivo.
16. Media punta diestro.
17. Media punta zurdo.
18. Centrocampista interior zurdo.

Todos los jugadores que componen PCCF4.0 tienen, al menos, un rol asignado que se corresponde con sus características reales de juego. Aun así, los jugadores que en la realidad son polivalentes y se adaptan a varias posiciones en PCC4.0 también lo son, por lo que podrás utilizarlos con distintas misiones sin que eso afecte a su juego.

Nuevos parámetros

En la liga Pro-Manager los jugadores contarán con dos parámetros más, que se sumarán a los ya existentes de velocidad, resistencia, agresividad y calidad. Serán el ESTADO DE FORMA y la MORAL los cuales, como diferencia fundamental con respecto a los otros, son variables a lo largo de la temporada.

El estado de forma aumentará con la disputa de partidos. Empezando la temporada con un nivel medio en todos los jugadores (de 50 a 59 sobre 99), a partir del primer partido irá aumentando o disminuyendo según la participación de cada

jugador en el equipo y según las lesiones que sufra. Si un jugador actúa con regularidad, en el último tercio de la temporada alcanzará su estado de forma óptimo. Si juega muy poco o no juega lo irá perdiendo y cuando le necesites estará muy por debajo del nivel de sus compañeros. Esto hace que debas estar pendiente porque en partidos decisivos puedes necesitar a algún jugador no muy habitual en tus alineaciones.

Las lesiones hacen perder a tus jugadores la forma más rápidamente ya que no sólo les impide jugar, sino también entrenar, lo cual les hace perder el ritmo de competición mucho más rápido.
Otra cosa que debes tener muy en cuenta es la veteranía de algunos de tus jugadores: los más veteranos, si acumulan muchos partidos, pueden tener un bajón en la recta final de la temporada...

La moral depende de más factores. Además de la participación en el equipo, que contribuye a que el jugador esté más o menos animado, la moral estará en relación directa con los resultados del equipo, con su posición en la clasificación general, con una posible eliminación en Copa de Italia o competición europea, con los cambios de demarcación que sufra y con los goles que marque. Todas estas condiciones influirán de forma directa al jugador, que comienza siempre la temporada con la moral al máximo (entre 90 y 99). La única solución para contrarrestar en cierta medida un bajón colectivo de moral será asignar primas, que podrán ayudarte a superar algún partido decisivo.

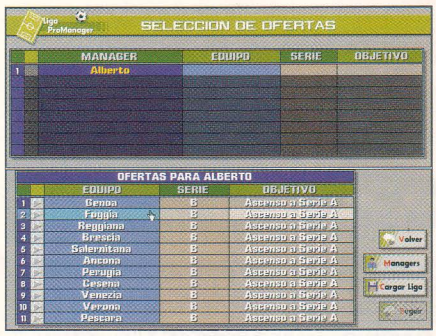
Los dos nuevos parámetros son de capital importancia para el buen funcionamiento del equipo. Un jugador bajo de moral o de forma física rendirá muy por debajo de sus posibilidades. Y si alguno tiene muy bajos los dos, su capacidad sobre el césped será casi nula (al igual que sucede en la realidad). Por ello debes procurar no descuidarlos si pretendes cumplir los objetivos que te encomiende la Directiva a principio de temporada.

◆

18.- LIGA PRO-MANAGER

La Liga Pro-Manager parte de una premisa fundamental que la diferencia de la manager: no se puede elegir un equipo al que entrenar, sino que se comienza desde cero y, en virtud de los resultados cosechados, se podrá ganar prestigio y, poco a poco, ir recibiendo ofertas de equipos más grandes con otras aspiraciones.

Selección de ofertas :



Nada más entrar en la liga Pro-Manager aparece la pantalla de selección de ofertas. En la parte superior deberás introducir tu nombre, el cual quedará ya registrado siempre que juegues en el mismo ordenador. Una vez introducido el nombre debes asignar una contraseña, la cual evitará que alguien se aproveche de tus logros y te suplante como manager de tu equipo.

Con el nombre y la contraseña introducidas, en la parte inferior de la pantalla aparecerán los equipos que desean contratar tus servicios como manager general de la entidad. Pinchando sobre la flecha que hay entre el número y el nombre del equipo se te detallarán algunos datos del club que te ayudarán a decidir entre las ofertas.

Cuando hayas decidido, selecciona con el cursor del ratón sobre el nombre del equipo que deseas dirigir.

Este es el proceder cuando ejecutes por primera vez la Liga Pro-Manager. A partir de que ya hayas jugado una vez, y como tu nombre y contraseña ya están registrados, sólo tendrás que pinchar sobre el icono "managers": se abrirá una ventana con todos los managers que alguna vez han dirigido a un equipo.

Seleccionando tu nombre e introduciendo tu contraseña accederás al juego con el nivel que tengas como entrenador y podrás iniciar una nueva Liga (solo o con más managers) en la que cada participante tendrá el nivel conseguido en anteriores ocasiones y, por tanto, recibirá ofertas de clubes acordes con este nivel.

Pero si lo que quieres es retomar una Liga ya empezada, podrás hacerlo en el punto en que la dejaste, aunque deberán estar presentes todos los managers que la iniciaron ya que, sin la clave de todos ellos, PCC4.0 no te dará acceso.
Para cargar una liga pincha directamente sobre el icono "cargar" y selecciona la que desees retomar.

MENÚ PRINCIPAL

El menú principal de la Liga Pro-Manager no varía en apariencia con respecto al de la Liga Manager. Las novedades están en el interior de algunos apartados:

Alineación :

Esta pantalla ofrece una variación con respecto a la Liga Manager: en cada jugador, a la derecha de su parámetro de calidad

técnica podrás ver el guarismo de los dos nuevos parámetros existentes, el estado de forma y la moral. Procura no perderlos de vista a lo largo de la temporada ya que son de capital importancia para que tus jugadores rindan.

Más a la derecha podrás ver un icono con un pequeño campo de fútbol en el que se representa el rol de ese futbolista. Para obtener la descripción del rol, deja durante un segundo el cursor del ratón sobre este icono y te aparecerá un pequeño texto explicativo.

Otra novedad es poder comprobar en cualquier momento el número de tarjetas que acumula cada uno de tus jugadores en el campeonato de Liga. Pasa con el cursor del ratón sobre cada jugador; en ese momento el espacio reservado a la demarcación te ofrece esta información, muy útil para reservar a algún jugador para un partido clave.

Tácticas :

La pantalla de tácticas también incluye como novedad los nuevos parámetros de estado de forma y moral. Pero, además, informa mediante un icono y un pequeño texto del rol que cada jugador tiene asignado. Si en algún momento a un jugador quieres asignarle otro rol pincha sobre el icono sin soltar el botón del ratón: inmediatamente se abre una pequeña ventana con todos los roles existenetes. El que estés señalando cuando sueltes el botón se le asignará. Sobreimpresionado en color amarillo tendrás siempre el rol inicial de cada jugador para poder volvérselo a asignar sin dificultad.

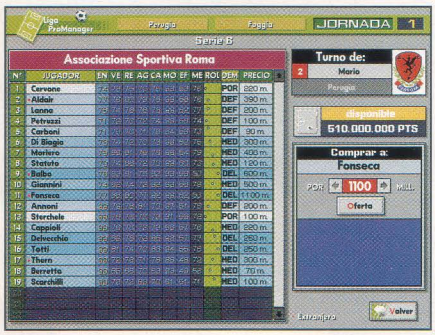
Aunque la pantalla tiene otra distribución, el diseño de las tácticas no difiere con respecto a la pantalla de tácticas de las ligas entrenador y manager.

Ver rival :

En esta pantalla se han añadido los parámetros de moral y estado de forma para que la información del manager sea completa.

Comprar jugador :

La lista de jugadores transferibles no varía prácticamente, ya que sólo ofrece como novedad la inclusión en cada jugador de su parámetro de estado de forma y moral. En casi todos estos parámetros estarán muy bajos, razón por la que su club les ha declarado transferibles.



La otra gran novedad en el apartado de comprar jugadores es la posibilidad de ir a cualquier club y hacerle una oferta al jugador que se quiera. Para ello, desde la pantalla de "comprar jugador" deberás pinchar sobre el icono "ofertas", que te dará paso a una pantalla con todos los escudos de serie A y serie B. Haz "click" con el ratón sobre el escudo deseado; en ese momento accederás a la plantilla de ese equipo y podrás tentar a cualquiera de sus estrellas. Cuando lo hayas hecho, el jugador y su representante se pensarán la oferta respondiéndote al cabo de algunas jornadas. No olvides que estarás intentando que un jugador abandone repentinamente su club por lo que, si se encuentra a gusto, podrá no aceptar tu oferta aunque pagues la totalidad de su cláusula de rescisión. Siempre tendrás más posibilidades de fichar cuando el jugador al que le hagas la oferta se encuentre bajo de estado de forma y de moral.

Caja :

Esta pantalla tiene, como novedad para la liga pro-Manager, la posibilidad de aumentar o disminuir la semana. De esta forma, cuando el campeonato ya esté avanzado podrás revisar todos tus ingresos en cada semana de las ya transcurridas.
Además, incluye entre la lista de pagos las reformas del estadio, opción sólo disponible dentro del Pro-Manager. Por lo demás, no difiere en nada con la pantalla de caja de la liga Manager.

Decisiones económicas :

La pantalla de decisiones cambia radicalmente con respecto a la de la liga Manager:

Remodelación del Estadio :

El mayor espacio está ocupado por el área de remodelación del estadio, que te ofrece en la parte izquierda una panorámica de tu estadio actual. En la parte derecha verás todos los números de la

Dinamic Multimedia presenta PC FÚTBOL 4.0

4.0

LIGA · 95-96

El 3.0 ya es historia. Ahora vas a poder desde tentar a las estrellas de tu gran rival hasta ampliar tu estadio. Es la nueva liga Pro-Manager, el gran reto: empezar desde cero como técnico en Segunda e ir ganando prestigio hasta recibir la oferta de un grande. Una liga en la que deberás controlar hasta el estado de forma y la moral de tus jugadores para ganar.

Pero en el 4.0 hay más. Hay competiciones europeas y Copa del Rey. Hay Primera y Segunda División. Hay un simulador totalmente reformado con más de 1900 nuevas animaciones. Y además, hay todo lo que ya había, por si te gustaba.

Pero también hay novedades en nuestro sistema de información de la liga, el que ya usan miles de aficionados y muchos medios de comunicación: una base de datos que radiografía a casi 1000 jugadores y a 42 clubes, el seguimiento por módem y disquetes y, como novedad, el seguimiento manual, para que lo hagas tú mismo.

PCFÚTBOL 4.0. Si no te lo crees, míralo.

Ya a la venta en quioscos, librerías y tiendas de informática

"La informática abre nuevas y sorprendentes posibilidades a los amantes del fútbol."

Michael Robinson

PC FUTBOL

El programa de Michael Robinson

Producto Oficial de la Liga Nacional de Fútbol Profesional

El fútbol es así.

- 1ª División con 22 equipos
- 2ª División con 20 equipos
- Copa del Rey
- Competiciones Europeas

Y además...

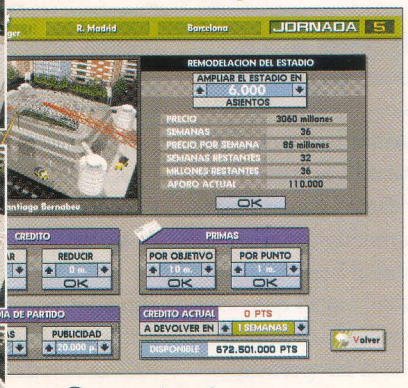
Nueva versión del Simulador

1914 animaciones nuevas, el árbitro, los linieres, un escenario reformado, un portero espectacular, una suavidad de scroll inédita y los sonidos más impresionantes distancian todavía más al mejor simulador de nuestro país.

PCfútbol 4.0 incorpora más de 150 novedades que harán que sientas todo el control en tus manos

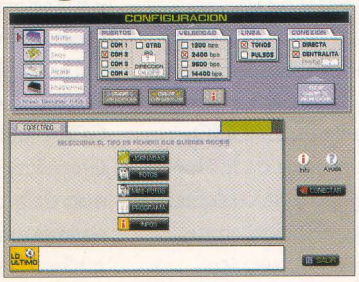
Nuevas características

Pro-Manager



Comenzarás luchando por no bajar a segunda "B". Pero si tu labor es buena, cada vez recibirás ofertas de clubes superiores. Ganar la Copa de Europa con un grande será el desafío final. Ampliar el estadio, cuidar el estado de forma y la moral de tus futbolistas y "robarle" jugadores a tus rivales serán tus nuevas armas.

Seguimiento



Se mantiene por módem y por disquete. Y para ver todos los números de la Liga un minuto después de cada jornada, el seguimiento manual.

POSIBILIDAD DE ACTUALIZACIÓN ON LINE

Competiciones Europeas

Casi 200 equipos de todos los países de Europa para emular al detalle las tres competiciones europeas: Copa de Europa con liguilla de cuartos, Recopa y Copa de la UEFA. PCFÚTBOL inaugura los míticos duelos europeos.

Copa del Rey

A los equipos de Primera y Segunda se unen decenas de clubes de segunda "B" para conformar un auténtico torneo del K.O. que, además de gloria, dará una plaza en la recopa.

Disponible en versión disquete y CD-ROM

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA

¡PCFÚTBOL EN INTERNET! : www.ciberteca.es/pcfutbol

operación si te decides a acometer la ampliación: precio total de la obra, número de semanas que va a durar, dinero a desembolsar cada semana, semanas que quedan para terminar la remodelación, dinero pendiente de pago y aforo. Según solicites un número concreto de asientos, el programa te informa inmediatamente de todos los datos referidos anteriormente para que tengas un presupuesto completo. Según tu estadio gane aforo, podrás ver una nueva panorámica en la parte izquiera del área de remodelación.

Crédito :

Aunque la ubicación del área de solicitud de crédito es distinta, su funcionamiento es exactamente igual que en la liga Manager.

Primas :

En la liga Pro-Manager existirán dos vías para fijar las primas de tus jugadores: por objetivo final y por punto. Las primeras pueden suponer un mayor desembolso pero tienen la ventaja de que sólo se pagan con el objetivo cumplido. Las segundas suponen un menor coste pero pueden ser pagadas y luego fallar en el objetivo final. La decisión de cuáles son más convenientes es, por supuesto, tuya.

Procedimiento :

-por objetivo: aquí se fija una cantidad que será abonada a cada uno de los jugadores de tu plantilla a final de temporada y siempre y cuando el equipo cumpla el objetivo marcado. Si es así, prepárate a desembolsar al terminar la Liga la cantidad fijada multiplicada por el número de jugadores que tengas en el equipo.
Las primas por objetivo sólo podrás fijarlas dentro de las cinco primeras jornadas y, una vez asignadas, no podrán ser modificadas.

-Por punto: este apartado es ideal para dar una motivación extra a tus jugadores en partidos de gran importancia o en momentos determinados del campeonato.

La cantidad que fijes se multiplicará por el número de puntos que consigas y por el número de jugadores que intervengan en el encuentro.

Aunque su efectividad es de imposible demostración, la asignación de primas supone un importante aumento (aunque siempre en relación con la cuantía) de la moral de tus jugadores y, en consecuencia, de su rendimiento sobre el campo. En momentos concretos de la competición el haberlas fijado por objetivo o el darlas para uno o varios partidos puede ayudar en gran medida al resurgir de tu equipo.

Día de partido :

En este apartado podrás fijar el precio de las entradas y de la publicidad estática de tu estadio. Sólo estará activo cuando vayas a jugar tu próximo partido en casa.

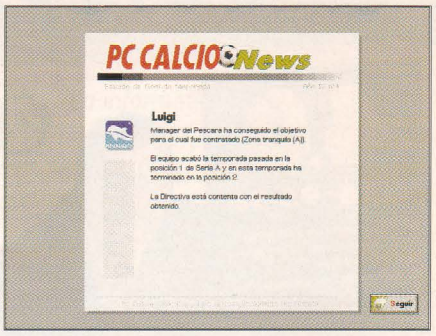
GRABAR LIGA

En el momento que lo desees podrás guardar la Liga, registrándose al detalle la situación en la que te encuentres. El programa asignará automáticamente un nombre a cada liga que grabes. Cada entrenador podrá tener guardadas cuantas ligas quiera, aunque un entrenador con una misma clave siempre tendrá asignado el mismo nombre al grabar, por lo que no se podrá tener una misma liga guardada en distintos momentos de la temporada.

FIN DE LA TEMPORADA

En la pantalla final de cada temporada, seleccionando el icono "noticias", podrás ver la primera página de PCCALCIO NEWS, en la cual se informa de los logros alcanzados por tu equipo y de cualquier posible aumento o disminución en tu prestigio y cotización como técnico.

Habrá una primera plana de PCCALCIO NEWS para cada uno de los managers que hayan dirigido a un equipo en esa temporada.



Todos los apartados de la liga Pro-Manager no descritos tienen idéntico funcionamiento que en la liga Manager.

◆

19.- CARACTERÍSTICAS TÉCNICAS

En el diseño, desarrollo y producción de PCCALCIO 4.0 hemos utilizado las más modernas técnicas de programación.

Destacan las DM´s GFX™ v4.0, herramientas de programación destinadas a la creación de potentes bases de datos gráficas. Desarrolladas por el equipo de ingenieros de software de DINAMIC MULTIMEDIA, la version 4.0, utilizada en PC BASKET 3.0 y PCFÚTBOL 4.0, incluye las siguientes características:

Fundidos por interrupciones.
Rutinas de impresión en pantalla.
Realización de "scroll" más suave.
Rutinas especificas para procesadores 386 y superiores.
Opciones de "Drag & Drop".

PCCALCIO utiliza, en conjunción con las GFXs, los ficheros ".DFG" (Dinamic Fast Graphics), que permiten acelerar el manejo de gráficos tanto en memoria como en impresión en pantalla.

Hemos realizado mejoras en las rutinas de impresión incorporando cuadros y letras en negrita (en las impresoras que lo permiten) y gráficos en las impresóras gráficas.

En definitiva, PCCALCIO 4.0 es un gran avance sobre productos anteriores de DINAMIC MULTIMEDIA.

Desde ya estamos trabajando para seguir ofreciendo la máxima calidad en próximos productos multimedia-Interactivos.

ALGUNOS DATOS DE INTERES SOBRE PCCALCIO

• Extensión del programa sin comprimir:	**20 Megabytes**
• Número de fichas gráficas:	**906**
• Número de Equipos participantes en todas las competiciones:	**230**
• Número de jugadores en el simulador:	**3907**
• Horas lineales dedicadas al desarrollo del producto:	**13624**

GARANTÍA

PCCALCIO 4.0 está fabricado de acuerdo a los máximos niveles de calidad.

Si tienes poblemas para instalar el programa en tu ordenador según indican las instrucciones de instalación detalladas en esta revista y crees que el producto es defectuoso, remítenos los disquetes sin la revista por correo certificado indicándonos tus datos personales. Los disquetes serán repuestos por unidades revisadas a vuelta de correo sin ningún coste.

Importante: Si no eres usuario registrado no olvides remitirnos junto al disquette defectuoso la tarjeta de registro.

EQUIPO DE DISEÑO :

Programación:

Base de datos, seguimiento, liga Entrenador, Manager y Pro-Manager:
Carlos Abril y Marcos Jourón.

Competiciones Europeas y seguimiento manual
Marcos Jourón.

Simulador de fútbol
José Alfonso Gómez.

Driver gráfico simulador
Javier Fáfula.

Rutina de impresiones gráficas
Ignacio Abril.

Rutinas de sonido
Javier Serrano.

Gráficos:

Diseño de pantallas
Snatcho y
Alberto Moreno (Grina Han)

Gráficos y animaciones del simulador
Emilio Serrano.

Documentación y base dedatos:

Serie A
Julio Maldonado ("Maldini") y
Oscar García.

Serie B y competiciones europeas
Oscar García.

Diseño liga Pro-Manager
Gabriel Ruiz.

Sonidos:

Efectos sonoros
Alejandro Gil.

Diseño Gráfico y Packaging

Director de arte:
Dimas F. Gorostarzu.

Diseño gráfico
Millán de Miguel

Testeadores:
G. Ruiz y M. Jourón.

Agradecimiento especial a Víctor Ruiz.

Productores asociados:
Gabriel Ruiz y Ricardo Puerto.

PCCALCIO 4.0 es una producción de **Carlos Abril** para **DINAMIC MULTIMEDIA, S.A.**

COPYRIGHT

PCCALCIO 4.0 está producido y editado por DINAMIC MULTIMEDIA, S.A.

PCCALCIO versión 4.0/Scudetto 95/96. Diciembre 1995.

COPYRIGHT 1995
DINAMIC MULTIMEDIA,S.A.

Depósito Legal de Madrid número:M-3627-95

AVISO LEGAL: Prohibida la reproducción, transmisión y alquiler de este programa sin la autorización expresa y por escrito de DINAMIC MULTIMEDIA,S.A.

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 • San Sebastián de los Reyes • 28700 MADRID

USUARIO REGISTRADO

Junto con PCCALCIO se incluye una tarjeta respuesta para que te conviertas en usuario registrado. Dedica unos segundos a completarla y remitírnosla. Es tan sencillo como importante.

Como usuario registrado tendrás acceso a la línea telefónica de consultas sobre el programa así como para la garantía para discos defectuosos.
Tendrás también la posibilidad de recibir información acerca de nuevos productos, ofertas especiales y proyectos futuros que te mantendrán al día de todas las tecnologías multimedia-interactivas y el apasionante mundo del CD-ROM.

PROGRAMADORES

En DINAMIC MULTIMEDIA siempre estamos dispuestos a evaluar tu programa, ya sea un proyecto acabado o en fase de producción.

Los programas pueden ser utilidades, herramientas de programación, entretenimiento., rutinas..., y también diseños gráficos, músicas, dibujos, comics, guiones, etc.

Si estás interesado en enseñarnos tu trabajo no lo dudes y ponte en contacto con nosotros.
También puedes enviarnos tu curriculum vitae actualizado.

ASISTENCIA TECNICA

Para cualquier consulta o problema relacionada con la instalación, carga o configuración de PCCALCIO 4.0 no dudes en ponerte en contacto con nuestro Servicio de Asistencia Ténica:

Tel: (91) 653 73 17

Fax: (91) 652 91 94

Horario:
De lunes a viernes
de 10 a 14 y
de 16 a 20 horas.

LÍNEA DIRECTA

PCCALCIO 4.0 incorpora más de 150 mejoras sobre la versión precedente, muchas de ellas solicitadas por los propios usuarios. Desde estas páginas queremos invitaros a que sigáis siendo, un año más, nuestros mejores críticos. Enviadnos por escrito vuestros puntos de vista, sugerencias, ideas y críticas para incorporar a la versión 5.0.

SUGERENCIAS PARA LA VERSION 5.0 DE PC CALCIO

Nombre y apellidos: .....
Dirección: .....
Localidad: .....
Provincia: ..... Codigopostal: .....
Teléfono: ..... Edad: .....
Dirección E-mail: .....

- ¿Eres usuario registrado?: Si ❑ No ❑
  Modelo de PC : 386 ❑ 486 ❑ PENTIUM ❑
- Sobre la base de datos interactiva, historia:
- Sobre el seguimiento de la Liga
- Sobre el juego de simulación:
- Sobre la Liga Pro-Manager
- Otras: (Presentación, manual, facilidad de uso, etc.)

Escribe a **DINAMIC MULTIMEDIA**
(Puedes utilizar fotocopias de esta página o cualquier otro papel)
Sugerencias PCCALCIO 5.0 (1996)
Ciruelos # 4 • San Sebastián de los Reyes. • 28700 MADRID
¡¡ Gracias!!

11 años de música pop, un CD-ROM imprescindible.

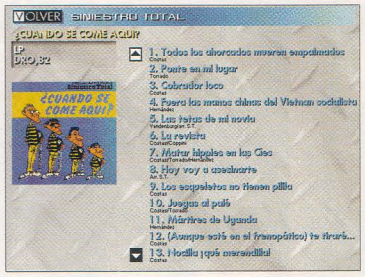
Una década de música pop, de "movida" y de historia en un CD. Un país inpaciente y en plena ebullición que eligió la música para expresarse. Mas de 200 grupos musicales: su historia, su producción discográfica, sus mejores canciones, sus mejores vídeos y su genealogía. Los artifices de 11 años dorados te lo van a contar todo. Pero no lo leas; miralo, escúchalo. La tecnología multimedia interactiva no tiene fronteras y aqui empieza la demostración.

Mecano, El último de la fila, La unión, Duncan Dhu, Danza imvisibles, Alaska y dinarama, Nacha pop, Radio futura, los secretos, Derribos arias, Aviador Dro,... una verdadera enciclopedia de la música pop en nuestro país.

Un completísimo CD-ROM con 600 MB que integra textos, información, fotografías, canciones, video-clips, entrevistas, entretenimiento, ... en definitiva, imprescindible.

Un título clásico en CD-ROM

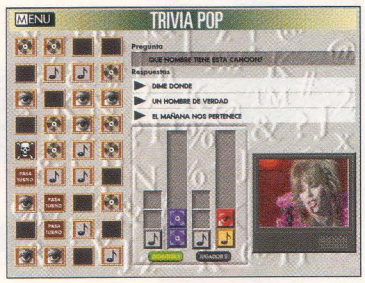
Imágenes y lugares que marcaron una época.



Discografía completa de cada uno de ellos.

Anecdotario contado por los protagonistas.

Cronología y genealogía con función hipertexto.



Trivia Pop, un divertido reto a tus conocimientos.

Ficha de los 200 grupos más representativos.

La prensa es unánime en el elogio del producto

EL PAIS (suplemento tentaciones)
"La primera experiencia de este género en España".

La Información de Madrid
"La guia perfecta de la Edad de Oro del Pop Español".

DIARIO 16 (suplemento gente)
"Un magnífico CD-ROM".

PC WORLD
"El producto se iguala a obras de conocidas compañias europeas". "Una excelente iniciativa por parte de una creciente compañia española"'"Producto 5 estrellas".

PCManía
"Una vez más Dinamic Multimedia ha dado en la diana con su última producción".

ON-OFF
"CD-ROM con toda la información sobre la edad de oro del pop español".

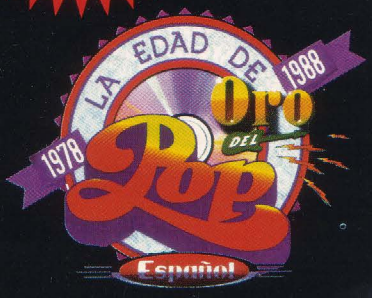
PCACTUAL
"La Edad de Oro del Pop Español es un programa interactivo digno de coleccionistas". "La mejor base de datos multimedia sobre la música pop española. Hazte con una copia antes de que se agote".

CD-ROM TODAY
"La Edad de Oro del Pop Español es un producto de gran calidad en el que se ha cuidado con especial atención su aspecto gráfico".

Disponible en versión CD-ROM Para PC-Windows

Por sólo: 4.950 Pts.

UN PRODUCTO CON LA CALIDAD DE
DINAMIC MULTIMEDIA



La Enciclopedia multimedia del Pop español

Dinamic Multimedia, presente en la última edición del Simo

Como muestra la fotografía, Dinamic estuvo presente con stand propio en la última edición del SIMO, celebrada en Madrid entre el 14 y el 19 del pasado mes de noviembre. Era nuestra primera experiencia en la conocida feria informática, a pesar de lo cual el balance final fue un rotundo éxito. Cientos de visitantes disfrutaron con los vídeos promocionales y con las presentaciones de los productos Dinamic, que se combinaron con concursos y regalos para todos aquellos asistentes que decidieron participar en las actividades del stand.

Comprobado el éxito, tan sólo nos queda decir ¡hasta la próxima edición!.

Los usuarios premian la calidad de "La Obra de Velázquez" y "PCFútbol"

La prestigiosa revista PC ACTUAL, en la gala celebrada el pasado día 14 de noviembre de 1995, otorgó dos de sus premios anuales a productos de DINAMIC MULTIMEDIA. Fueron, en concreto, PCFÚTBOL 4.0 y La obra de Velázquez. El primero fue galardonado con el premio al mejor desarrollo español de software, mientras que el segundo se llevó el de mejor CD-ROM del año.

Es para DINAMIC MULTIMEDIA un orgullo y una satisfacción siempre recibir premios. Pero lo es mucho más cuando son los propios usuarios quienes los otorgan. En este caso fueron hasta 10.000 los votos llegados hasta PC ACTUAL por parte de sus lectores. Desde aquí, y muy sinceramente, gracias.

canal DINAMIC

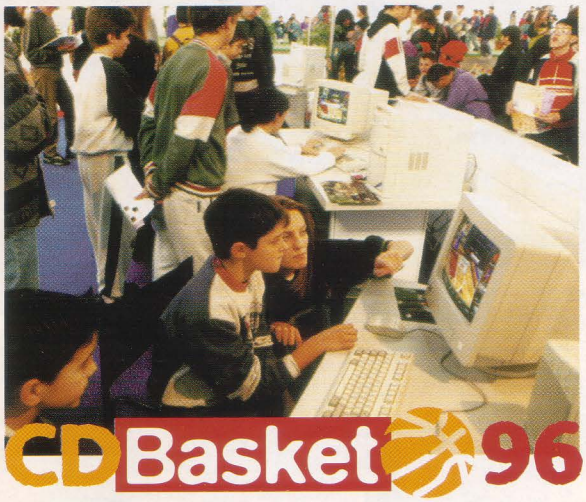
Dinamic entra de lleno en el mundo de Internet

Dinamic ya está dentro del fascinante mundo de Internet y lo está como protagonista, ofreciendo a través de Canal Dinamic los servicios de páginas WEB (WWW) con toda la información disponible en los miles de servidores de todo el planeta, correo electrónico (E-MAIL) confidencial desde y hacia cualquier lugar del mundo, conversaciones on-line (IRC) con otras personas que se encuentren en la red, programas, demos, drivers, actualizaciones, etc... a tu alcance mediante el protocolo de transferencia de ficheros (FTP); también puedes conectarte como usuario a otros ordenadores de cualquier parte del mundo (TELNET) o subscribirte a cualquiera de los más de 15.000 grupos de noticias de Internet donde se discute cualquier tema que puedas imaginar ¡y donde puedes intervenir en la discusión! (NEWS).

Canal Dinamic te ofrece un ancho de banda de 256 Kb (4 veces más rápido y mayor volumen de datos que los transportados por los sistemas de 64 Kb), permite conectarse mediante un módem de hasta 28.8 bps. y el acceso desde 38 nodos en España con coste de llamada metropolitana. ¡Olvídate del precio de las llamadas interurbanas, interprovinciales o del 902!

Asistimos al Salón de la Infancia y la Juventud de Barcelona

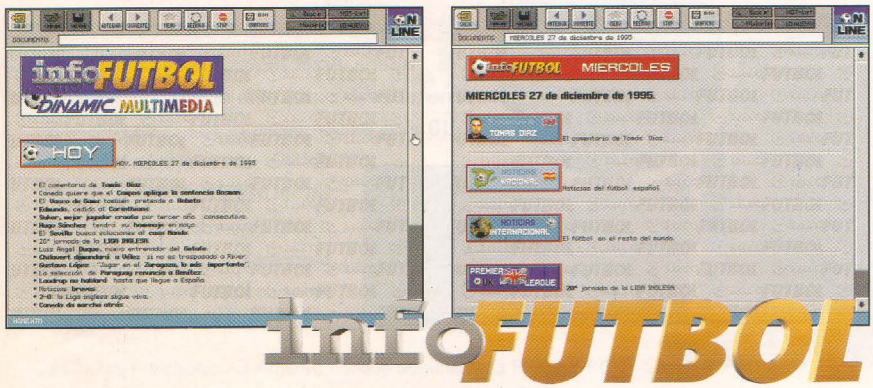
Entre los pasados días 26 de diciembre y 5 de enero se celebró en Barcelona el Salón de la Infancia y la Juventud al que asistieron, entre otras muchas organizaciones, la ACB y la NBA, instalándose ambas en un stand conjunto en el que Dinamic tuvo el privilegio de abrirse un hueco para presentar a todos los aficionados el CD-BASKET 96. Fueron tres ordenadores preparados para la ocasión y en ellos, además de la presentación al público del producto, los asistentes que lo desearon pudieron concursar con el Trivia-Basket. Hubo premios, diversión... y hasta un mito de nuestro baloncesto, Epi, que se acercó por el stand para "echarse" una partida. Todo un honor.



Nace el primer periódico deportivo on-line en castellano

Desde el pasado día 15 de diciembre todo aquel amante del fútbol y poseedor de un módem está de enhorabuena. INFOFÚTBOL, el primer periódico deportivo on-line en nuestro idioma, se une a la oferta informativa y lo hace aportando unas ventajas hasta hoy desconocidas: entre otras, la inmediatez, que permite al usuario leer tranquilamente una noticia producida pocos minutos antes, y el almacenamiento de información: en el recuerdo quedan los montones polvorientos de periódicos y revistas. Infofútbol almacena solo todos sus contenidos; consultarlos en cualquier momento será cuestión de 4 "clicks" de ratón.

De entre sus contenidos iniciales destacan los resultados ligueros de cada semana con todos los datos (alineaciones, goles...), ofrecidos sábados y domingos por la noche poco después de concluir los partidos, clasificación, quiniela, resultados de ligas extranjeras, Copa del Rey, competiciones europeas y prestigiosas firmas como las de Julio Maldonado, Tomás Díaz o Gabriel Ruiz.



Nuestro anterior PCCalcio, muy valorado en Italia

Hacer en España un producto sobre la liga de otro país no resulta nada sencillo. Y el primer PCCALCIO lo fue aún menos, ya que era nuestra primera experiencia en ese sentido. Aun así, los resultados no han podido ser mejores: una gran acogida en España y el reconocimiento de calidad en la propia Italia al punto de que la revista Guerin Sportivo, una de las más prestigiosas y añejas de Europa (fue fundada en 1912) nos colocó en primer lugar en un reportaje sobre programas relacionados con el fútbol. Fue en el número 28 del pasado año, concretamente en el mes de julio, y en su crítica pueden leerse frases como "a mitad de camino entre enciclopedia y simulación, PCCALCIO responde a todo cuanto promete", o "el programa más completo para ordenadores personales", o "gráficos y efectos sonoros realmente cercanos a la realidad", o "muy divertida la parte de Manager"...

Los Justicieros

Nace la primera película interactiva producida en España

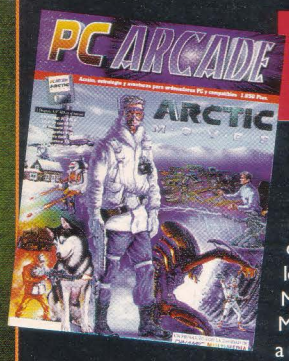
Tras semanas de rodaje en un auténtico escenario de Western con actores, extras y especialistas, DINAMIC MULTIMEDIA presenta la primera película interactiva producida y reliazada en su totalidad en España. Está basada en el arcade original de Láser Disc "Los Justicieros", de la empresa española Picmatic, y ha sido dirigida por Enrique Urbizu, el afamado director de "Todo por la pasta".

Misión Santuario, la continuación de la saga PC Arcade

Tras el éxito cosechado por el último título de la serie, Arctic Moves, Misión Santuario viene a poner un eslabón más en la cadena que se inició hace ya 10 años. Acción, aventura, riesgo, un viaje en el tiempo que te llevará a la Edad Media, un misterioso santuario y una misión cuya importancia la hace anteponerse a todo lo demás. Por el amor de Dios, ¡no puedes fallar!.

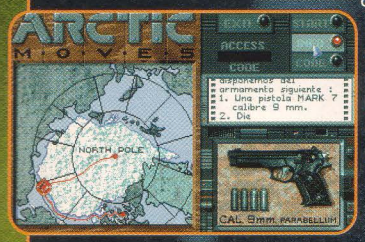
El catálogo de Dinamic Multimedia te ofrece

la mejor relación calidad-precio del mercado



Arctic Moves

Calidad gráfica, acción y adictividad fueron las constantes en los dos primeros títulos de la trilogía MOVES. ARCTIC MOVES no renuncia a ellas ni a la linea marcada por sus predecesores: una difícil misión, esta vez en el Artico, que requerirá habilidad, e inteligencia y que volverá a sorprender a todos con más de 500 pantallas de scroll, 15 tipos de enemigos y el más fabuloso escenario imaginable.



PCBasket 3.0

Los 20 Equipos de la ACB, TODOS los jugadores de nuestra liga, y en el simulador, la liga regular completa y los play-offs. También se ha incorporado el Manager, para llevar las finanzas del club y realizar los fichajes, el Dinamic ALL STAR y una espectacular mejora en el simulador, que permite todo tipo de mates, bandejas y ganchos además de aros basculantes, reflejos, repeticiones...

PCFutbol 4.0

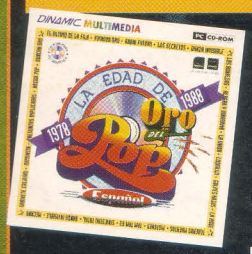
Desde su parte de documentación a su parte lúdica no hay nada más completo. En la primera, con la historia de la Liga, Copa del Rey y competiciones europeas... y con la base de datos más completa.

En la segunda, con la posibilidad de hacerse cargo de cualquier equipo desde el puesto de manager: fichajes, finanzas, tácticas, remodelación del estadio, ascensos y descensos, Copa del Rey, competiciones europeas...

Todo lo que puedas imaginar, incluido el mejor simulador de fútbol del mercado y el seguimiento de la Liga real.

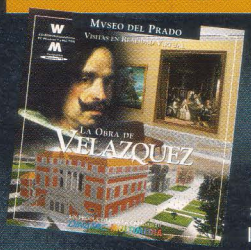
Por algo es el programa oficial de la Liga de Fútbol Profesional.

La Edad de Oro del Pop Español



Mecano, El Último de la Fila, La Unión, Duncan Dhu, Alaska y Dinarama, Nacha Pop, Radio Futura, Los Secretos, Derribos Arias, ... y hasta 200 grupos conforman LA EDAD DE ORO DEL POP ESPAÑOL, una verdadera enciclopedia multimedia interactiva sobre los años más creativos que ha vivido la música pop en nuestro país. Un completísimo CD-ROM, con 600 MB de información, fotografías, audios, video-clips, entrevistas, entretenimiento,... en definitiva, imprescindible.

La Obra de Velázquez

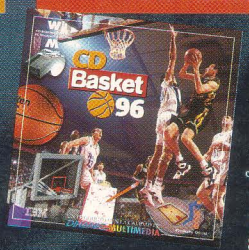


La tecnología multimedia permite una visita en realidad virtual al Museo del Prado. Recorrer el exterior del Museo, acercarse a sus columnas, pasear por los jardines. Una vez en el interior puedes acceder a las distintas salas y admirar los cuadros de Velázquez.

De cada uno de ellos dispondrás de la más rigurosa y exhaustiva información: temática, personajes, inspiración, composición, detalles, ampliaciones, estudio de la luz, etc.

CD-ROM multiplataforma PC Windows™ y Macintosh™

CDBasket 96



Imprescindible para los amantes del baloncesto. Con toda la información recopilada por la ACB a lo largo de sus 13 años de existencia, desde la temporada 83-84 hasta la 95-96. Jugadores, entrenadores, árbitros... más de 1300 personajes analizados, resultados de todos los partidos de liga, estadísticas... Además, las mejores jugadas de la temporada 94-95 en vídeo digital de gran formato con moviola, el juego trivia-basket....

Incluye PCBASKET 3.0

CD-ROM multiplataforma PC Windows™ y Macintosh™

Solicita los productos DINAMIC MULTIMEDIA en tu tienda habitual, llamando al teléfono (91) 654 61 64 de 9 a 14,30 y de 16 a 18,30 o por fax enviando este cupón al (91) 654 72 72

Si; deseo recibir en el domicilio que les indico: (gastos de envío, 300 Pts.)

- ❑ PCFútbol 4.0 (CDROM para PC/MS DOS™) ..... 2.995 Pts.
- ❑ PCFútbol 4.0 (Disquete para PC/MS DOS™) ..... 2.995 Pts.
- ❑ Arctic moves (Disquete para PC/MS DOS™) ..... 1.950 Pts.
- ❑ PCBasket 3.0 (Disquete para PC/MS DOS™) ..... 2.950 Pts.
- ❑ La Edad de Oro del Pop Español (CDROM para PC/Windows™) ..... 4.950 Pts.
- ❑ La Obra de Velázquez (CD-ROM para PC/Windows™ y Mac™OS) ..... 4.950 Pts.
- ❑ CDBasket 96 (CD-ROM para PC/Windows™ y Mac™OS) ..... 4.950 Pts.

PCCalcio 4.0 CD

Nombre .....
Apellidos .....
Dirección .....
Localidad ..... CP .....
Provincia ..... Teléfono ( ) .....

¿Ha solicitado alguno de nuestro productos anteriormente? SI ❑ NO ❑

Firma:

FORMA DE PAGO

❑ Contra reembolso ❑ Adjunto cheque nominativo a HOBBY POST S.L.
❑ Visa, tarjeta nº..... Caduca ...../...../.....
Titular.....

Rellena y envía hoy mismo este cupón o fotocopia a:

DINAMIC MULTIMEDIA

Ciruelos # 4 · San Sebastián de los Reyes · 28700 MADRID
Tel (91) 654 61 75 Fax (91) 653 20 15

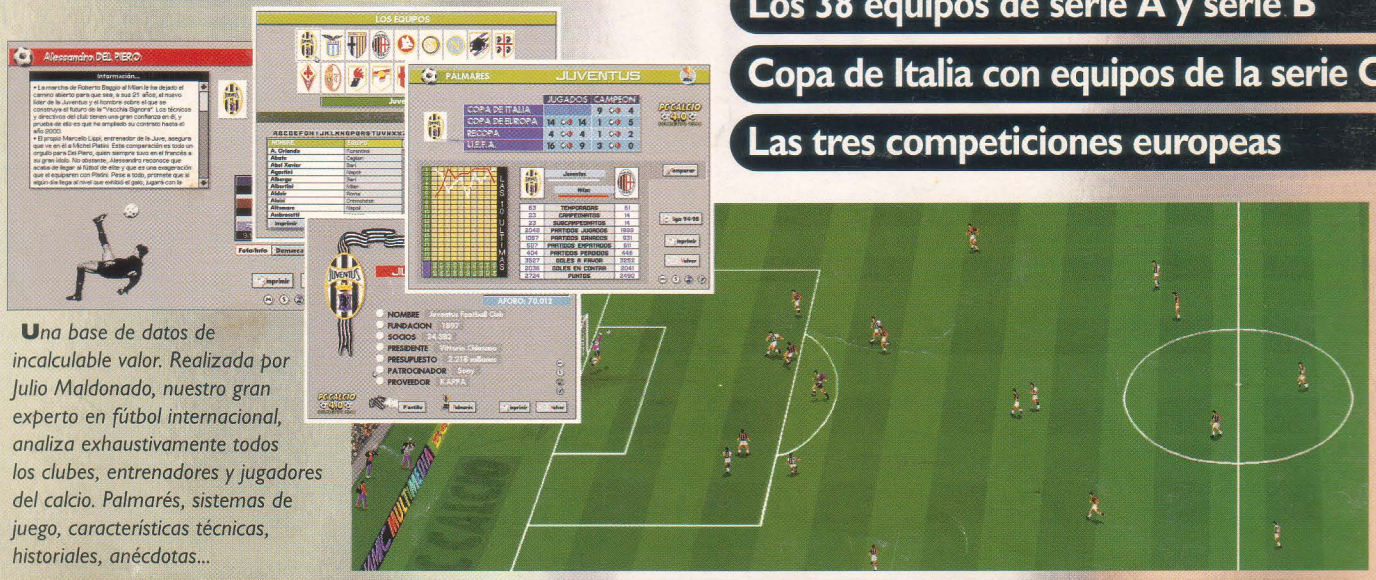
La diferencia entre el aficionado y el apasionado: PCCALCIO 4.0

Con la base de datos más completa sobre el fútbol italiano, realizada por Julio Maldonado

Los 38 equipos de serie A y serie B

Copa de Italia con equipos de la serie C

Las tres competiciones europeas



Una base de datos de incalculable valor. Realizada por Julio Maldonado, nuestro gran experto en fútbol internacional, analiza exhaustivamente todos los clubes, entrenadores y jugadores del calcio. Palmarés, sistemas de juego, características técnicas, historiales, anécdotas...

PCCalcio 4.0: todas las prestaciones del último PCFÚTBOL... en la liga italiana

Comienza de cero y mide tus decisiones. Los grandes del calcio te estan esperando

Pro-Manager

Comenzarás luchando por no bajar a la serie C1. Pero si tu labor es buena, cada vez recibirás ofertas de clubes superiores. Ganar la Copa de Europa con un grande será el desafío final. Ampliar el estadio, cuidar el estado de forma y la moral de tus futbolistas y "robarle" jugadores a tus rivales serán tus nuevas armas.

Seguimiento

Introduce tu mismo los datos: el programa genera todos los números de la liga y te los muestra a tan sólo unos segundos del final de cada jornada.

Toda la emoción del simulador 4.0

Miles de animaciones, árbitro y linieres, un campo nuevo, suavidad de scroll, sonidos digitalizados, cánticos del público... pero ahora con Baggio, Weah, Del Piero, Signori...

Copa de Italia

Réplica exacta del torneo del K.O. italiano: todos los equipos de serie A y serie B y 10 de la serie C. Tres primeras rondas a partido único y la final a doble partido. Todo un espectáculo.

infoFUTBOL

PCCALCIO 4.0 alberga en su interior INFOFÚTBOL, el nuevo sistema de información on-line de Dinamic Multimedia. Para leer las noticias tan sólo minutos después de que se produzcan

PC CALCIO

La liga Italiana en tu ordenador

C-020-03-1